В тылу ВРАГА

№5(84)`2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

постер Unreal Tournament 2004

DVD 8.5 гб. часть тиража укомплектована двухслойным

Preview

Star Wars: Republic Commando
Star Wars: Battlefront
Serious Sam 2

ДЕНЬПОБЕДНЫЙ номер Стр. с 30 по 65

Блицкриг 2
Сталинград
Вторая мировая
Medal of Honor: Pacific Assault
Call of Duty: United Offensive
Sudden Strike Next7

ИГРОГРАД 2004

Стр. 90 редактируем FARCRY
Хочешь создать свой остров в Тихом океане?

Review

Battlefield: Vietnam
Colin McRae Rally 04
Final Fantasy XI
Syberia 2
Breed
Painkiller
Counter Strike: Condition Zero
Knights of the Temple: Infernal Crusade
Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Athena Sword

Стр. 188 **КАК ВСЮ ОСТАВШУЮСЯ ЖИЗНЬ ПРОВЕСТИ ЗА КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ**

Tactics

Singles - Flirt up your life! (Заставь их жить дружно)
Sacred (и ваш герой одет как Джейсон из Пятницы 13)

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ONLY AND FOREVER PC

НА CD и DVD

полные версии игр
Flight of the Amazon Queen
The Elder Scrolls: Arena

ISSN 1680-3264
9 771680 326001



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ
Продолжение легендарной саг
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ
Армия протоплазменных маши
терроризирует галактик
Межзвездная Коалици
собирает армию рейнджеро
Приключение в живом мире
с элементами стратегии
Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!
ELEMENTAL GAMES
1С
ФИРМА "1С"
© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games



Всем привет!

Нет худа без добра: все подумали, а мы решились. Наш эксперимент с двухслойным DVD прошел удачно - мы нашли, чем забить до отказа возросший объем, а читательские дисководы все это без проблем восприняли. Поэтому мы собираемся и дальше топать в ногу с прогрессом и слегка впереди конкурентов: наши DVD будут двухслойными и впредь. Без поднятия цены, по которой мы отпускаем журнал оптовикам. К сожалению, мы не можем себе позволить увеличить количество прилагаемых к журналу CD-дисков. Выводы сделаете сами? Ведь теперь на DVD помещается уже 8.5 гигабайта файлов.

В апреле, во второй раз, в Киеве прошел международный фестиваль "Игроград", репортаж о нем вы сможете прочитать на страницах этого номера. Сенсаций отмечено не было, но общий уровень представленных проектов позволяет смотреть в будущее с оптимизмом. Лучшей игрой была признана S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl от GSC Game World, согласитесь, всех нас сейчас разбирает любопытство по поводу того, как эту игру оценят на ближайшей E3. Приз за лучший дебют достался компании Deep Shadows, представившей практически готовую Xenus. В настоящий момент игра готовится к релизу с учетом требований западного издателя - компании ATARI. Еще одна награда, за оригинальность, досталась наследнице незабвенной Phantasmagoria - игрушке "Вий: История, рассказанная заново" от Crazy House.

В целом фестиваль оставил о себе хорошее впечатление. Дополнительным плюсом оказалось совмещение его с ассамблеей фантастов "Портал". Не исключено, что результатом такого сотрудничества могут стать оригинальные и качественные сценарии будущих игрушек. Тем более, что многие фантастические вселенные так и просятся на экраны мониторов.

Общее впечатление несколько подпортило присутствие стенда украинского ФАРГУСа, на котором бесцеремонно продавалось множество джевелов с хитами текущего года. Зачастую - сразу в двух версиях: родной и локализованной.

Еще выглядело странной практически полная неподготовленность разработчиков к общению с представителями прессы. Если уж вы решили поучаствовать в "Международном Игровом фестивале", то можно было бы позаботиться об элементарных пресс-китах, содержащих описание проектов и графические материалы.

Придется также кинуть пару камушков в огород организаторов. Дело в том, что предоставленные спонсором компьютеры иногда с трудом ворочали графику, выдаваемую современными движками, превращая демонстрации игрушек в слайд-шоу. Также хотелось бы большего количества номинаций. В частности, оказалась обделенной онлайновая тематика (полностью аналогичная ситуация была и на КРИ). Складывается впечатление, что в отличие от западного рынка, на котором вокруг виртуальных миров вращаются огромные капиталы, на постсоветском пространстве все еще продолжают считать онлайновые развлечения чем-то экзотическим и второстепенным.

По сложившейся традиции мы публикуем в майском номере подборку материалов, посвященных Второй мировой войне. Особенно любопытным мне представляется вступление, написанное Владимиром "Адмиралом" Веселовым, в котором он раскладывает по полочкам события, повлекшие за собой одну из самых мрачных страниц в истории человечества. Кто же все-таки начал Вторую мировую, и что могло бы быть, если?..

Отдельное спасибо хочется сказать Даниилу Кузьмичеву за его великолепную заставку.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 84 МАЙ 2004

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Андрей Шаповалов
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound
Отдел рекламы
Александр Смирнов
Телефон: 744-6787
E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:
В тылу врага

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2004 г.

Список игр в номере:

Блицкриг 2 51
В тылу врага 42
Вий: История, рассказанная заново 21
Власть закона 106
Вокруг света за 80 дней 29
Вторая мировая 46
Казаки 2: Наполеоновские войны 26
Комбат 38
Легенды Аллодов: Наследие некромансера 29
Марс: новый рубеж 100
Морской охотник 40
Операция Silent Storm: Часовые 62
Противостояние. Война в Заливе 157
Революционный квест 132
Репортаж 129
Сказ о Змие Горыныче 29
Сталинград 50
Страшилки: Шестое Чувство 128
Т-72: Балканы в огне 21
Шерлок Холмс. Серебряная сережка 29

.kkrieger 17
25 to Life 12
Abyss Lights: Frozen Systems 28
Age of Power 27
Airline 69: Return to Casablanca 129
ATC Simulator 2 113
Battle for Troy 111
Battlefield 2 160
Battlefield: Vietnam 86
Blitzkrieg: Total Challenge 157
Blitzkrieg: Операция Север 157
Breed 88
Brothers in Arms 36
Call of Duty: United Offensive 57
Castle Strike 108
Championship Manager 5 12
Codename: Panzers 57
Colin McRae Rally 04 114
Counter Strike: Condition Zero 76
Counter-Strike 2 16
Crash n' Burn 12
Crime Scene Investigation: Dark Motives 135
Crystal Key 2 - The Far Realm 134
Dark Sector 8
D-Day, 1944: Invasion of Europe 56
Dead Man's Hand 80
Desert Rats vs. Afrika Korps 65
Deus Ex 3 12
DOOM 3 6
Duke Nukem 12
Earth & Beyond 158
Eve Online 160
EverQuest 159
Fallen Earth 161
Far Cry 14, 90
Fast & Funny 23
Final Fantasy XI 162
Forever Worlds 128
Freedom Fighters 2 12
Grand Theft Auto: San Andreas 7
GTR 112
Half-Life 2 10
Heart of Eternity 28
Hitman: Blood Money 12
Jagged Alliance 3 6
kill.switch 79
Knights of the Temple: Infernal Crusade 83
Lada Racing Club 24
Lineage II: The Chaotic Chronicle 170
Lords of the Realms III 104
Medal of Honor: Pacific Assault 54
Mimesis Online 161
Mortyr 2: For Ever 54
MVP Baseball 2004 118
Myst IV: Revelation 9
Need for Speed: Underground 2 15
NeverWinter Nights 5
New York Taxi 117
Painkiller 72
Pilot Down: Behind Enemy Lines 54
Postal 2 12
Project Epic 9
Richard Burns Rally 8
S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl 29
Sacred 156
Serious Sam 2 66
Shadowbane 158
Silent Hunter III 59
Singles - Flirt Up your life! 154, 156
Sniper Elite 56
Spartan 102
Star Wars: Battlefront 68
Star Wars: Republic Commando 70
StarCraft 160
Starmaster 22
Strategic Command 2 Blitzkrieg 58
Sudden Strike Next7 52
Swordman 2 138
Syberia 2 130
Telladar Chronicles: Decline 24
Telladar Chronicles: Reunion 26
The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses 136
The Elder Scrolls: Arena 13
The Matrix Online 158, 160
Thief: Deadly Shadows 10
Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Athena Sword 84
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 156
Tomb Raider 7 12
Toon Army 57
Tracmania 120
True Crime: Streets of L.A. 16
Unreal Tournament 2004 96
Vanguard: Saga of Heroes 159
Veil of Darkness 139
War Times 60
WarCraft III 160
WehrWolf 22
Wind & Cloud 2 137
Xenus 26

Список рекламы в номере:

1С . . . . 2 страница обложки
Zenon . . . . 3 страница обложки
1С . . . . 4 страница обложки
1С 19, 35, 39, 53, 61, 69, 71, 133, 145
Акелла 5, 7, 9, 11, 13
Альфа Трэвел 187
Новый Диск 45
Элвис-Телеком 23
RINET 25
New Media Generation 77

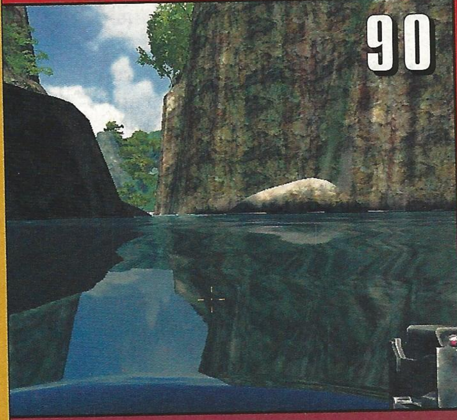
Так кто же все-таки развязал Вторую мировую?!

За последние три года игр про Вторую мировую не делал только ленивый. Хотите - играйте за "наших", хотите - за "немцев", хотите - за "союзников". Ко Дню Победы мы традиционно подготовили обзор всех новинок, связанных с этой тематикой.

30



90



Чудо-остров Far Cry

Судя по игре, жить на на таких островках вовсе не так просто, как нас пытаются убедить в известной песне, и путь наш вовсе не будет усыпан кокосами, бананами и шоколадными батончиками. Как ни странно, это не помешает вам получить райское наслаждение, при условии, что вам не страшны редактора уровней и высокие системные требования.

Все знают, как вымерли мамонты? Syberia 2

- М?

- М-м.

Вот так и вымерли.

Хорошие квесты - как свидание с любимым человеком. Оно только началось, а ты уже в ужасе считаешь минуты, оставшиеся до момента расставания.

130



162



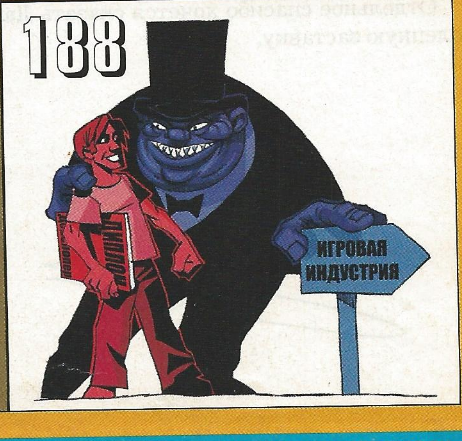
Приличная фантазия Final Fantasy XI

Да, это MMORPG. Да, это Final Fantasy. И эта комбинация - уникальна. Мы долго подбирались к этой игре, и она того стоила. Уникальная концепция и уникальный геймплей. Здесь все продумано до тонкостей, здесь персонажи даже поворачивают головы друг к другу во время общения.

Я б в девелОперы пошел?

Вы бредите играми? Вы перестаете замечать после старта MMORPG смену дня и ночи? Вы игнорируете прием пищи в угоду зачистке еще одного донжона? Вы хотите, чтобы ваше хобби стало вашей работой? Тогда вам обязательно нужно узнать, что по этому поводу думают те, кто принимает решение о приеме на работу в игровые компании!

188



Подписка!!!
Стр. 207

Новости 4
Календарь 18
Игроград 2004 20
Кто начал Вторую мировую войну? 30
По реальной истории 36
Brothers in Arms
Аты-баты шли Комбаты 38
Комбат
Боевая готовность № 2 40
Морской охотник
Вариант "Омега" 42
В тылу врага
Часть третья 46
Вторая мировая
Царицын 50
Сталинград
Новый тактический 51
Блицкриг 2
Medal of Honor: Pacific Assault 54
Mortyr 2: For Ever 54
Toon Army 55
Pilot Down: Behind Enemy Lines 55
D-Day, 1944: Invasion of Europe 56
Sniper Elite 56
Call of Duty: United Offensive 57
Codename: Panzers 57
Strategic Command 2 Blitzkrieg 58
Silent Hunter III 59
Хиханьки да хаханьки 60
War Times
Silent Storm Service Pack 3 62
Операция Silent Storm: Часовые
Сбытие мечт 65
Desert Rats vs. Afrika Korps

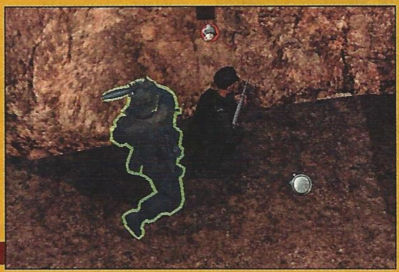
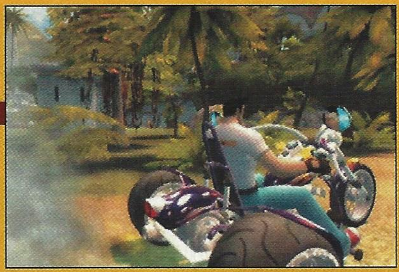
ACTION

Он обещал вернуться 66
Serious Sam 2
Поле фронта 68
Star Wars: Battlefront
Без джедаев 70
Star Wars: Republic Commando
Пан Киллер 72
Painkiller
Добро с кулаками 76
Counter Strike: Condition Zero
Click... 79
kill.switch
Снимаем шляпы 80
Dead Man's Hand
Убить епископа 83
Knights of the Temple: Infernal Crusade
Сага о спецназе по-итальянски 84
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
Битва за джунгли 86
Battlefield: Vietnam
Чужие здесь не ходят 88
Breed
Проделки в песочнице 90
FarCry
Дорисовывание нереальности 96
Unreal Tournament 2004

STRATEGY

Письмо номера 100
Марс: новый рубеж
Нездоровых младенцев выбрасывают 102
Spartan
Эффект Петровского 104
Lords of the Realms III
Прогулка по граблям 106
Власть закона






108 Искусство штурмовать замки
Castle Strike
111 Брэд Питт в комплект не входит
Battle for Troy

SIMULATION•SPORT

112 Официальная игра FIA GT
GTR
113 Контроль на линии
ATC Simulator 2
114 Виртуальные трофеи МакРея
Colin McRae Rally 04
117 Банда таксистов
New York Taxi
118 Ударим по мячу!
MVP Baseball 2004
120 Трековая зависимость
Tracmania
122 Русские идут!
124 Слово творцам

RPG•ADVENTURE

128 *Forever Worlds*
Страшилки: Шестое Чувство
Репортаж
Airline 69: Return to Casablanca
130 Тундра зовет
Syberia 2
132 Кто там шагает правой?
Революционный квест
134 Гусь Хрустальный
Crystal Key 2 - The Far Realm
135 Обрывки лакокрасочных изделий
Crime Scene Investigation: Dark Motives
136 Стройка века
The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses
137 Китайские сказки
Wind & Cloud 2
138 Китайские сказки 2
Swordman 2

FORGOTTENWARE

139 Кусь-кусь
Veil of Darkness

HARDWARE

140 Железный поток
146 Альтернатива
149 Старый, добрый, оригинальный...
150 Железная почта

TACTICS

154 Секреты сингловодства
Singles - Flirt up your life!

CHEATS

156 Cheats

ONLINE

158 Коннект
161 *Fallen Earth*
161 *Mimesis Online*
162 Многопользовательская фантазия
Final Fantasy XI
170 Хроники Хаоса 2
Lineage II: The Chaotic Chronicle

Z-ZONE

176 Черная Охота
187 Субъективное восприятие
188 В девелоперы б пошел – пусть меня научат
196 Почта
201 Содержание DVD
207 Подписка

Новости

Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Horse With No Name

Блокбастер?

Новый фильм Джона Ву

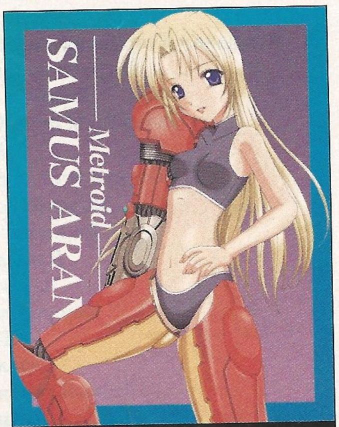
В последнее время маэстро скооперировался с компанией SEGA, для которой его студия Tiger Hill клепает сразу три консольные игрушки. Но мимо такой возможности Джон пройти не смог: он застолбил права на создание полнометражного фильма по мотивам самой успешной Nintendo'вской серии - Metroid. Не исключено, что Джон выступит в качестве режиссера ленты. Продюсерами, помимо Ву, станут Теренс Ченг и Брэд Фоксовен. Релиз фильма должен состояться до 2006 года. На бюджет решено не скупиться, тем более что ожидается глобальная раскрутка фильма совместно с Nintendo. Популярность "метроидных" игр - дополнительная гарантия успешного проката по всему миру.

Сэмус Эран в первой игре серии Metroid...



Первая игра Metroid появилась в 1986 году. На текущий момент игры этой серии проданы тиражом порядка 12 млн. экземпляров.

В роли главной героини выступит сексуальная баунти-хантер по имени Сэмус Эран, которой предстоит схватиться со злобными космическими пиратами - метроидами и силой, которая ими управляет - Материнским Мозгом.



...И в наши дни. Как время человека-то меняет...

Несмотря на культовость игровой серии, создатели фильма решили исходить из того, что зритель совершенно ничего о ней не знает.

Это вторая попытка показать Сэмус на большом экране. В январе 2003 года права на съемку приобрела компания Zide/Perry Entertainment, но ничего путного из той затеи не получилось.

В ходе E3 Nintendo представит восьмую по счету игру - Metroid Prime 2. - HWNN

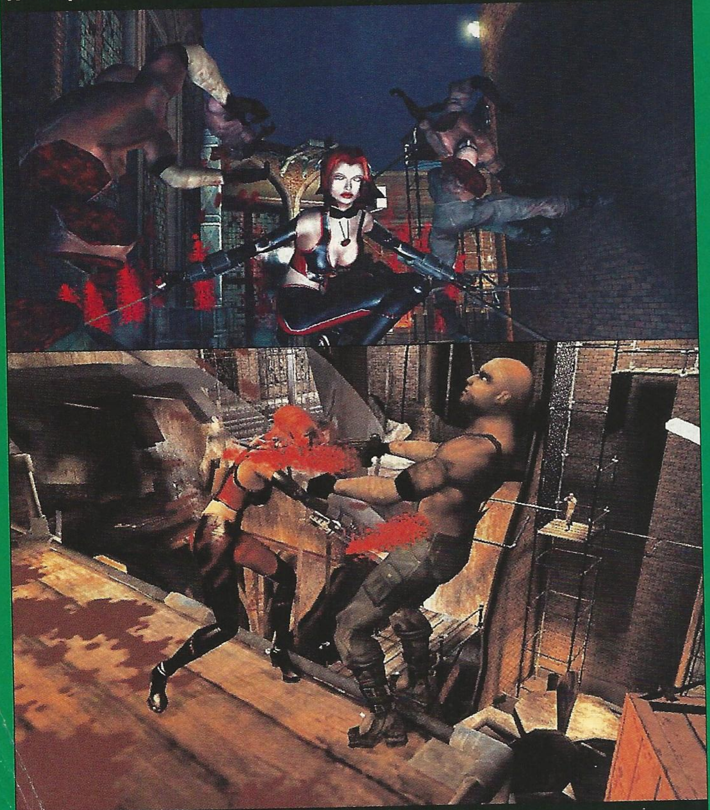
ЗВОН МОНЕТ

Majesco на коне

Когда бизнес – удовольствие

Компания Majesco опубликовала финансовую отчетность за первый квартал текущего фискального года. В нем издательство с радостью рапортует о полученной чистой прибыли в размере почти $25 млн. Причем данная сумма превышает прошлогодние показатели на 84 процента. Валовая прибыль составила $7,5 млн., когда как в прошлом году она равнялась лишь $5,3 млн. Бухгалтерия утверждает, что в этом году чистая прибыль компании составит $89 млн., что на 89 процентов побьет данные за прошлый финансовый год. Слово президенту Majesco Джессу Саттону: "Мы очень довольны прибылью за первый квартал и смотрим в будущее с превеликим оптимизмом. Осенью мы планируем запустить в продажу наши две главные игры: BloodRayne 2 и Advent Rising". – В.Ч.

Эти... глазки принесут в корзину Majesco еще не один миллион долларов



Какое варварское отношение к еде

Меценатство

Себе во благо

Крупнейшее американское издательство Electronic Arts не поскупилось выделить $8 млн. Калифорнийскому Университету Кино и Телевидения. Столь немалые деньги пойдут на спонсирование специальной трехлетней программы, главной целью которой является обучение студентов премудростям дизайна компьютерных и видеоигр. После окончания данного курса выпускники получат степени магистров и, скорее всего, отправятся работать в одну из подконтрольных Electronic Arts компаний. – В.Ч.

THQ и Activision

Грезы о больших доходах

Издательства THQ и Activision обнародовали свои финансовые планы на будущий квартал. THQ намеревается прибавить к стоимости каждой акции по 12 центов, что в общей сложности составит $110 млн., тогда, как ранее скромно планировала лишь $90 млн. – 7 центов на одну акцию. Четвертый квартал минувшего фискального года принес издательству доход в размере $110 млн. За весь же год

NWN2 - нет

Иногда слухи это только слухи

С самого начала слух о работе над сиквелом NeverWinter Nights выглядел сомнительно.

Волна всевозможных "Ух, ты!" и "А я слышал...", прокатившаяся по Сети в апреле и основанная на единственной фразе, выдранной из контекста интервью Трента Остера, одного из продюсеров BioWare, быстро сошла на нет.

Точки над "Ы" расставил Стенли Ву, шеф отдела технического контроля компании: "Я был бы сильно удивлен, если Трент действительно решил выступить на E3 с официальным анонсом NWN 2, ибо мы над такой игрой не работаем..." Ему вторил Георг Цоллер, дизайнер: "Мы не работаем над NWN 2, мы не работаем над новым адд-оном к NWN".

Тем не менее, в официальном списке планов BioWare на ближайшее будущее значится некая "новая игра для PC", а Atari, регулярно издающая игры канадцев, недавно отстояла эксклюзивные права на D&D-лицензию. Ждем новых слухов. Тут уже некоторые о Baldur's Gate 3 поговаривают... - А.Р.

Трент Остер представляет номинантов Game Developer's Choice Awards



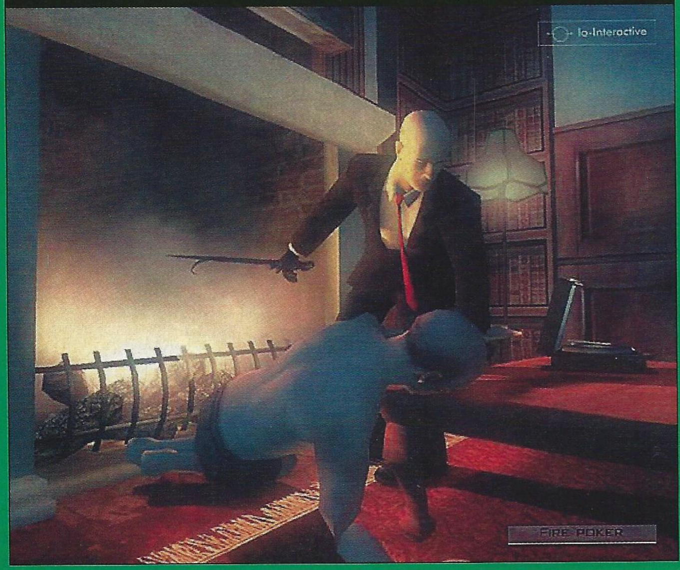
в кассе компании накопилось $628 млн. В свою очередь, компания Activision сменила свой пессимистичный прогноз с 1 цента убытков на одну акцию на 1 цент прибыли. – В.Ч.

Eidos и IO Interactive

Возьми себе еще немного Хитмена

Eidos Interactive приобрела очередной пакет акций IO Interactive. После этой сделки в руках издательства находится 90.1% акций датской компании. По итогам всех этапов продаж бывшие владельцы IO Interactive в общей сложности получили примерно 21 млн. фунтов стерлингов, причем почти 19 млн. были выплачены наличными деньгами, а оставшиеся 2 миллиона – акциями издательства. Сделка завершится не позднее 30 июня. – В.Ч.

47-му все равно на кого работать, лишь бы деньги платили исправно



Джон Кармак

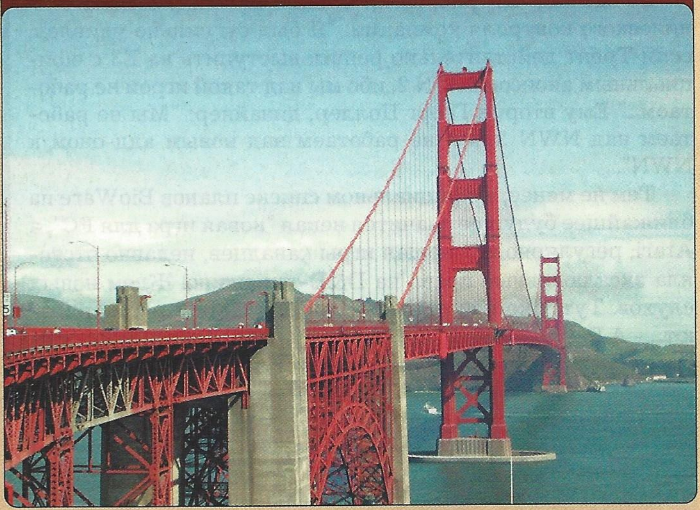
И его думы



На Game Developers Conference 2004 Джон Кармак поведал о ближайших планах id Software. В своем выступлении легенда игровой индустрии заявил, что DOOM 3 на всех парах мчится к заветному релизу, и что нам осталось подождать совсем немного. Играбельной версии на конференции не демонстрировалось по неким причинам, о которых Джон решил умолчать. Далее Кармак рассказал о том, что следующим проектом его компании станет некий шутер от первого лица, на разработку которого вместо четырех лет уйдет лишь два года, так как он будет строиться на том же самом движке, что и третий DOOM. А еще в планах Джона числится создание римейка второго "Квейка", в котором радикальному усовершенствованию подверглась бы только графика, а игровой дизайн остался бы без существенных изменений. Наконец, фраза гуру о ближайшем будущем компьютерных игр: "До создания продуктов с фотореалистичной графикой еще далеко, хотя улучшение физической модели и искусственного интеллекта станет одним из самых важных направлений в индустрии". – В.Ч.

Game Developers Conference меняет прописку

Game Developers Conference со следующего года переезжает из Сан-Хосе в Сан-Франциско. В отличие от прошлых лет, в Сан-Хосе уже недостаточно выставочных площадей - для конференции необходима более крупная арена, да и по части гостиничного сервиса на старом месте пребывания было не все гладко. – В.Ч.



Увидеть Unreal 3.0

И обомлеть

На Game Developers Conference 2004 компания Epic Games продемонстрировала третье поколение популярного графического движка Unreal. В течение 20 минут разработчики рассказывали о прелестях своего творения и употребляли десятки мудреных слов из арсенала программистов а-ля попиксельное освещение, виртуальная деформация больших неровностей, HDR-освещение, пиксельные шейдеры и тому подобное. К сожалению, единственным доступным сетевой общественности материалом с презентации стал полулегальный ролик, снятый на цифровую камеру.

Красоты движка демонстрировались на специально созданной арене. Сперва невидимая камера покружила вокруг погруженной во тьму церкви, потом пробралась сквозь высокие стены внутрь, после чего началась демонстрация световых и физических эффектов. Подвешенный к стене на цепи фонарь реалистично раскачивается и отбрасывал невероятно красивые тени, падающие на окружающие предметы. Причем, чем дальше предмет находится от источника света, тем более тускло он выглядит. Сглаженные тени смотрятся куда реалистичнее, чем раньше. Теперь они есть у каждого объекта, находящегося в игре.

Невероятно правдоподобно выглядят кирпичи в стенах. После приближения к ним камеры картинка не рассыпается, а, наоборот, приобретает большую детализацию. Множество выбоин, царапин, потертостей просто завораживают. Секрет данной фичи прост до безобразия. Дело в том, что виртуальная деформация симулирует реалистичную трехмерную геометрию на плоских поверхностях, имитируя ее материал. В итоге на мониторе появляется стена, состоящая из отдельных кирпичей, и каждый выступ на них имеет собственную тень.

Далее в дело вступает дракон. Качество его "кожи" выше всяких похвал. При желании даже можно разглядеть пробивающиеся сквозь чешую набухшие вены. Тут же разработчики показывают, как они умеют грамотно распоряжаться ограниченным числом полигонов. Сначала они продемонстрировали модель, состоящую из 6 миллионов полигонов, после чего для сравнения предъявили точно такую же модель, но уже вылепленную лишь из 6,5 тысяч полигонов. Обе модели мало чем отличались друг от друга. Такое возможно, благодаря внедрению новой технологии, которая отвечает за качественное текстурирование персонажей.

Сотрудники Epic Games планирует снабдить свой движок новой физической технологией под названием PhAT. Она позволит дизайнерам без особых затруднений изменять свойства объектов, проверяя их реакцию на те или иные действия игроков. После этого в специальном редакторе устанавливаются те или иные ограничители. Скажем, геймеру будет позволено выдвинуть ящик, но полностью вытащить его из стола не получится.

Эти скрытные канадцы

Информацию о JA3 приходилось выжимать по капле

На сайте Strategy First был открыт форум, посвященный Jagged Alliance 3. В дискуссию фанатов серии быстро включился вице-президент издательства Ричард Терриен, который и является на сегодня единственным источником информации об игре.

Итак, серия JA остается верна жанру turn-based squad-combat. Разработчики уже имеют на руках две разные концепции игры, а издатель готов ждать от них результатов два, а если понадобится, то и три года. "Спешка при создании подобных игр совершенно неуместна", - так ответил Терриен на вопрос о сроках выхода Jagged Alliance 3.

К сожалению, совершенно непонятно, кто именно работает над сиквелом легендарной серии. Ситуация прояснится только после официального анонса, а пока что остается уповать на заявление Терриена о том, что он находится в дружеских отношениях с семьей Карри. - А.Р.

Графики из JA3 в ближайшие месяцы не предвидится. Но это не страшно, ведь у нас есть фото Линды Карри



Кадры решают все



Нил Янг

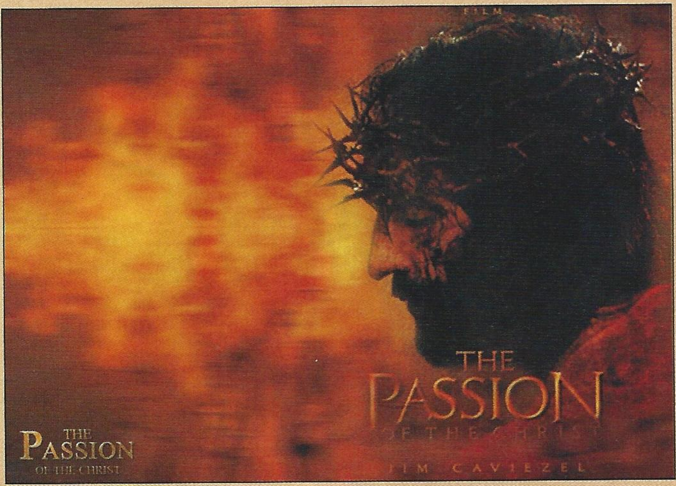
Нил Янг, продюсер Lord of the Rings: Return of the King, на прошедшей Game Developers Conference 2004 заявил, что он переходит из Electronic Arts в Maxis. На новом месте работы он усядется в кресло генерального управляющего и будет заведовать всеми играми, выходящими в рамках знаменитых тайтлов SimCity и The Sims. – В.Ч.

Разработчики позиционируют свое творение как альтернативу движку DOOM3 и собираются выпустить его в свет в 2005-2006 году. – В.Ч.

Electronic Arts

Готова пострадать

Electronic Arts приобрела у Мела Гибсона права на создание игры по мотивам его последнего фильма "Страсти Христовы". Поговаривают, что издательство запаслось авторскими правами на данную ленту еще шесть месяцев назад, но попросту не афишировало данную сделку, так как тогда еще не было известно, провалится картина в прокате или нет? Слово главнокомандующему Electronic Arts Лари Пробсту: "Сделать из "Страстей Христовых" игру, пользующуюся успехом, - это настоящий вызов для любого разработчика. Перед нами стоит сложная задача: порадовать игроков, не оскорбив при этом чувств верующих. Мы долго размышляли над концепцией игры, и вроде бы нашли действительно хорошую идею. Пока что на эту тему слишком рано вести более конкретный разговор, однако, к концу года мы уже сможем кое-что продемонстрировать публике". Интересно, игру какого жанра можно сделать на основе столь специфичного сюжета? – В.Ч.



Grand Theft Auto

Трио из San Andreas

Компания Rockstar Games слегка приоткрыла завесу тайны над особенностями сюжета Grand Theft Auto: San Andreas. Со стопроцентной уверенностью можно говорить о том, что в игре будут присутствовать как минимум три персонажа: Маккер, Мэд Догг и Мария. Маккер – белый мужчина 22 лет, родом из Манчестера. Мэд Догг – безработный 23-летний афроамериканец. Наконец, Мария – просто молодая итальянская девушка (о ее возрасте разработчики ничего не сообщают). Станет ли кто-то из этих персонажей главным героем или же все они окажутся на второстепенных ролях, пока что не известно. – В.Ч.

Dark Sector

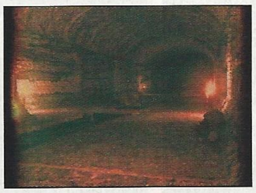
Сюрпризов пока не наблюдается



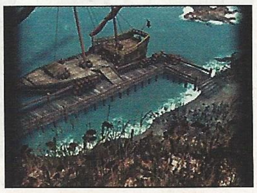
Перебравшиеся в свое время в компанию Digital Extremes создатели самой первой Unreal очень долго оставались не у дел и только совсем недавно анонсировали свой новый проект – футуристический шутер от первого лица Dark Sector. Игра строится на абсолютно новом графическом движке под названием Sector и готовится выйти не только на персональном компьютере, но и на приставках следующего поколения (речь идет о находящихся в разработке PlayStation 3 и Xbox 2). Пока что скриншоты из игры могут похвастаться качественным освещением наподобие Tom Clancy`s Splinter Cell и намеками на невероятную плавность движений а-ля Prince of Persia: Sands of Time, но хватит ли этого запаса до 2005 года? – В.Ч.

Пристанище "Изгнанников"

Сбежавшие от Diablo никуда не спешат



В прошлом месяце мы писали о союзе, заключенном между Flagship Studios Билла Ропера и издательством Namco. А недавно стало известно, что и вторая студия, основанная ушедшими из Blizzard разработчиками, Castaway Entertainment, нашла источник для финансирования первого проекта. Интерес к работе "Изгнанников" проявила Electronic Arts. О деталях находящейся в разработке Action/RPG пока что ничего толком не известно. Вот эти три крошечные картинки, даже не подкрепленные никакими пресс-релизами, и есть вся информация.





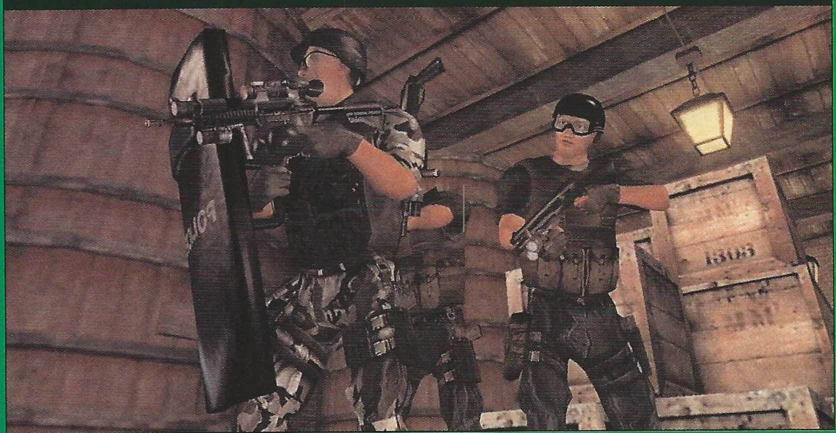
В отличие от Ропера и Ко, представители Castaway были осторожны в прогнозах по поводу сотрудничества с издателем, подчеркивая, что контракт носит разовый характер, а студия планирует сохранять юридическую независимость. – А.Р.

SWAT: Urban Justice

Как ваше здоровье? Не дождетесь!

В апреле прошел слух, что компания Vivendi Universal Games приняла решение отправить на свалку истории комбатсим SWAT: Urban Justice. В качестве причины фигурировали и неудачный эксперимент по смене графического движка, и частые кадровые перестановки в стане разработчиков, а также неоднократный перенос даты релиза. На самом деле оказалось, что проект живее всех живых и в скором времени даст о себе знать. Не исключено, что игра поменяет название, но сама концепция (проведение операций SWAT-подразделением полиции Лос-Анджелеса) останется без изменений. – В.Ч.

А не спеши ты нас хоронить, а у нас еще есть дела...



Ритмы зарубежной эстрады

Пол Окенфолд пишет музыку для Richard Burns Rally

Сайт раллийного симулятора Richard Burns Rally с гордостью сообщил, что музыку к игре пишет известный ди-джей Пол Окенфолд. К сожалению, договор рассчитан лишь на создание единственной, заглавной композиции – Burns Attack.

Между прочим, за свою карьеру Пол Окенфолд успел поработать с такими маститыми звездами, как Мадонна, Джастин Тимберлейк и "Роллинг Стоунз". – В.Ч.

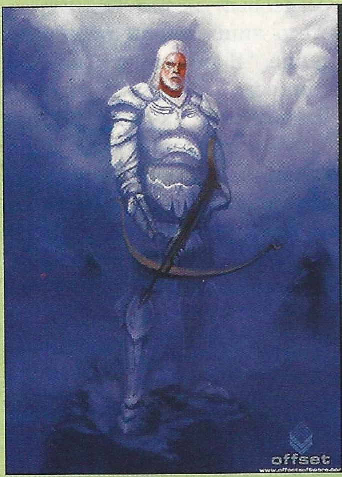




Четверо смелых

Самостоятельное плавание

Четверо ведущих сотрудников студии S2 Games покинули родные пенаты и основали свою собственную компанию Offset Software. Их первой разработкой должен стать шутер с фэнтезийным уклоном - Project Epic. Нам обещают поместить в игру несколько классов персонажей (человек, гном, маг и эльф), которые отличаются друг от друга не только внешним видом, но и уникальными навыками. Кроме того, в Project Epic планируется применить огромный арсенал холодного оружия для ближнего и дистанционного боя, осадные орудия и даже некие замысловатые транспортные средства. – В.Ч.





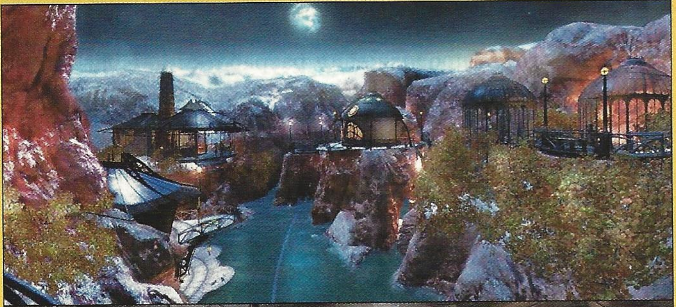
Там за туманами...

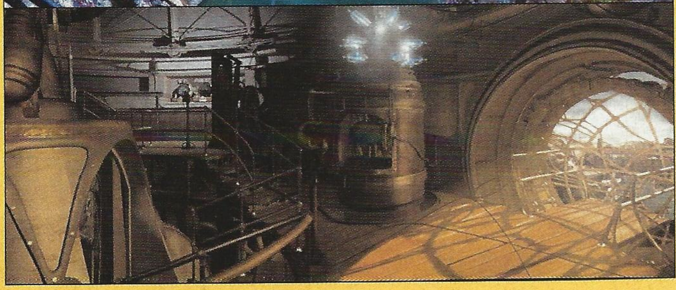
Смутный силуэт четвертой части

Французский издатель Ubisoft продолжает выжимать денежки из многострадальной серии Myst. Делается это посредством выпуска все новых и новых игр, тем или иным образом связанных со старичком Myst'ом. На этот раз нашему вниманию предлагают Myst IV: Revelation.

Директор и продюсер Ubisoft в один голос твердят, что нас ждет необычная игра, которую все фанаты Myst'а должны купить, не задумываясь. Что же до самой Revelation, то тут конкретики мало. Известно, что разрабатывать ее будет монреальская студия Ubisoft. Сюжет же повествует о расследовании игроком исчезновения некой маленькой девочки. Для чего придется побывать в мирах двух братьев-злодеев - Сирраса и Ахенара. Понимание мотивов их поступков даст ключ к продвижению расследования и приведет нас к тому самому открытию.

Кроме этого весьма пространного описания сюжета и пары скриншотов об игре пока ничего не известно. Выход четвертого Миста намечен на осень этого года. - А.И.





У Гаррета новый шеф

Смиты уходят парами



Рэнди Смит на GDC 2003

В команде Ion Storm Austin, занимающейся в данный момент созданием Thief: Deadly Shadows, произошла замена. Место "выбывшего из игры" Рэнди Смита занял Трэй Рэтклифф.

Новость могла бы остаться незамеченной, если бы не одно серьезное "но". Смит являлся шефом проекта и ветераном команды разработчиков (в составе LGS и Irrational Games он принимал участие в разработке обеих "Воров" и System Shock 2). А вот "легионер" Рэтклифф представляет издательство Eidos, в котором занимает пост генерального менеджера.

Впрочем, делать выводы о том, насколько плотно Eidos решила отныне контролировать процесс создания игр в принадлежащих ей студиях, пока что рано. Так, например, еще один ветеран Ion Storm, Крис Каролло (ведущий программист Deus Ex 2) отрекомендовал нового босса как человека здравого смысла, не склонного слепо отстаивать позиции издателя.

На следующий день пришло известие, что однофамилец бывшего шефа Thief 3, Гарви Смит (главный дизайнер Deus Ex и шеф проекта Deus Ex 2: Invisible War) решил основать собственное дело и тоже покидает замечательный город Остин, штат Техас.

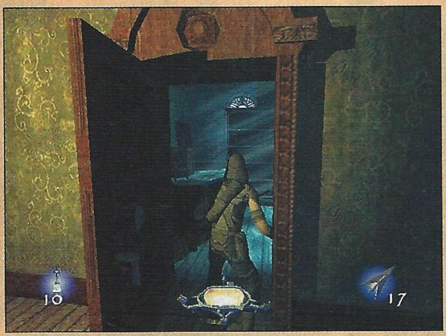
В последнем интервью Гарви заявил, что единственной причиной его решения об уходе стало давнее желание основать собственную студию, а "массовый исход Смитов" - всего лишь дурацкое совпадение. "Я не был в основной команде, занимающейся "Вором", и их внутренние взаимоотношения для меня являются тайной. Хотя, конечно, всех этих людей, я прекрасно знаю. И должен сказать, что сотрудников, так великолепно сочетающих качества дизайнера и руководителя, как это удается Рэнди, я встречал очень редко". – А.Р.



Гарви "Whitchboy" Смит

Всемирный заговор против Смитов?

Невольно приходит на ум история с увольнением боссов Core Design, братьев Джереми и Эдриана Смитов. Случилось это примерно год назад, так что любители конспирологических теорий уже могут начинать делать далеко идущие выводы, а мы для пущей уверенности подождем следующей весны...







Релиз Half-Life 2

Слова и их смысла

Вот уже почти год прошел с тех пор, как минул первый заявленный срок релиза Half-Life 2. Взглянуть на игру пока что смогли лишь тонкие ценители варезных продуктов, а законопослушные граждане даже не рискуют предполагать, когда же она выйдет. Слухов разного рода вокруг этого проекта ходит намного больше, чем достоверной информации.

Как раз сейчас все дружно обсуждают новость-гипотезу о том, что не исключен перенос даты релиза Half-Life 2 на 2005 год. Предположение строится на весьма туманном интервью Гейба Ньювела журналу Polygon, которое, при желании, может быть истолковано как угодно. В нем глава Valve обронил фразу о том, что если для завершения игры понадобится вложить еще $20 млн. или задержать выход до 2005 года - Valve готова пойти и на это.

Некоторые информационные издания восприняли эту фразу буквально и уже распространились о том, что Valve нужно денег для продолжения разработки и, если они не будут найдены в ближайшем времени, то не видать нам игры до 2005 года. Другие же убеждают публику в том, что таким образом Гейб просто хотел сказать, что его компания готова на все, чтобы сделать отличную игру. Официальных комментариев, конечно же, не последовало. - А.И.

Гейба Ньювелла успели достать вопросами о Half-Life 2 еще на E3 2003. Видите, какое изможденное лицо!

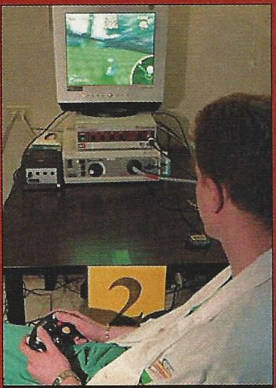


Atari закрывает WizardWorks

До недавних пор издательство Atari честно пыталось поставить на ноги подконтрольную компанию WizarWorks. Впрочем, всякому терпению приходит конец. Некоторые создатели Deer Hunter распущены по домам, а другие перешли в иные подшефные издательству подразделения. Неужели мы больше не увидим ни одного "Охотника на оленей"? – В.Ч.

От консоли к скальпелю

Неиграющий хирург – плохой хирург



Сестра! Второй джойстик!..

Если в комнате отдыха хирургов стоит приставка - вы попали в правильную хирургию.

Исследователи обнаружили, что те доктора, которые не менее трех часов в неделю балуются видеоиграми, делают на 37% меньше ошибок во время лапароскопии (диагностического осмотра брюшной полости и внутренних органов), чем их неиграющие коллеги. Более того, они еще и выполняют все необходимые операции на 27% быстрее.

Сорокадевятилетний доктор Джеймс "Буч" Россер, который обнародовал результаты исследований в израильском медицинском центре Beth Israel Medical Center, утверждает, что "во время операций он пользуется той же координацией движений, что и во время игр".

При лапароскопических манипуляциях (на разных внутренних органах - аппендиците, кишечнике, мочевом пузыре и т.п.) используется крошечная камера и инструменты, управление которыми осуществляется при помощи джойстика. Это очень щадящая методика, при которой делаются минимальные разрезы, через которые инструменты и камера попадают в тело пациента. Мастерство при этом нужно примерно такое же, как для завязывания шнурков метровыми палочками для еды.

Во время же баловства в Super Monkey Ball хирург тренирует практически те же навыки, которые ему нужны во время сшивания двух сосудов в теле человека.

Исследование проводилось с мая по август 2003 года специалистами израильского центра Beth и Национального института СМИ и семьи университета штата Айова. В нем приняли участие 33 хирурга.

Курт Свайр, исследователь видеоигр из университета штата Висконсин, считает, что "видеоигры способствуют развитию чувства времени и расстояния, а также помогают на интуитивном уровне мастерски освоить использование манипулирующих устройств. Применение игр может сыграть ключевую роль в подготовке высококлассных медиков".

Джеймс Росснер разработал специальный курс под названием Top Gun, в ходе которого начинающие хирурги "прокачивают" с помощью видеоигры координацию, выносливость и точность манипуляций перед тем, как отправиться в операционную.

"Все, как в футболе. Перед матчем нужно разогреться", - говорит он. - HWNN

Кадровые перестановки в Microsoft

Недавно в игровом подразделении Microsoft появился новый генеральный менеджер. Зовут его Шейн Ким, и пришел он на смену Эдду Фрайзу. Тем временем бывший вице-президент Sega Питер Мир поднялся вверх по карьерной лестнице и теперь отвечает за маркетинг всей продукции корпорации в области производства софта. – В.Ч.

Здесь вам не игрушки

Повесть о настоящем конгрессмене



Леланд Йи, конгрессмен

Депутаты, религиозные лидеры и общественные активисты провели в апреле скоординированные митинги в нескольких городах Калифорнии в поддержку принятия двух законов, направленных на ограничение продаж игр, содержащих сцены насилия, детям. В Лос-Анджелесе и Фресно, Маунтин Вью и Сан Матео ораторы призывали проникнуться сутью предложений, выдвинутых в начале этого года Леландом Йи. Фоном для выступающих служили красочные плакаты со сценами, надерганными из Duke Nukem и Postal 2.

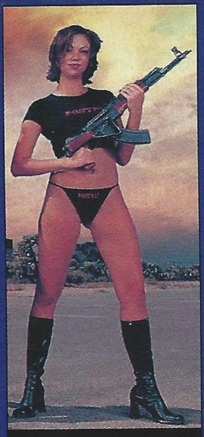
Калифорнийские билли копируют положения других законов, которые не были приняты в различных городах и штатах США в связи с признанием их антиконституционными.

В первом билле предлагается классифицировать игры, которые "графически демонстрируют нанесение вреда человеческим существам в особо жестокой, ужасной или гнусной манере" как вредные для детей. Распространение такого рода продуктов запрещено законом штата.

Второй билль требует продавать игры с рейтингом Mature (от 17 лет) таким образом, чтобы их было нелегко увидеть детям.

Слушания по данным законам прошли неделю спустя, и оба проекта были отклонены.

Ассоциация производителей развлекательного контента (Entertainment Software Association) рассматривает инициативу Леланда Йи как нарушение прав производителей игр. Сами же игры вполне попадают под законы, связанные с защитой свободы слова. Несмотря на пресечение со стороны федеральных судов гонений на игры в Вашингтоне, Индианаполисе и графстве Сент-Луис (штат Миссури), очередные судебные "наезды" находятся на рассмотрении в Нью-Йорке и Флориде. Аналогичный билль был подан в Палату представителей, но его прохождение было застопорено еще на стадии заседания соответствующего комитета. - HWNN



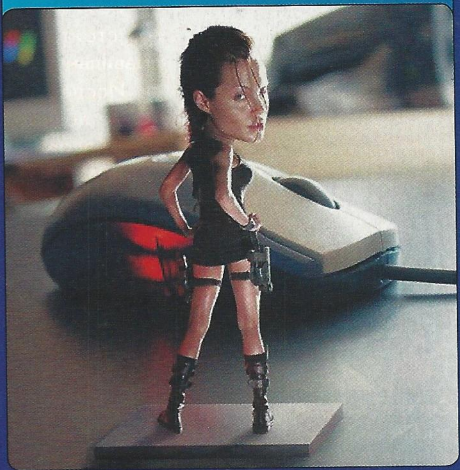
Джессика, postal babe. Как говорили в 96-м: "Выбирай сердцем!"



Жестоко, ужасно, гнусно. Нужное подчеркнуть

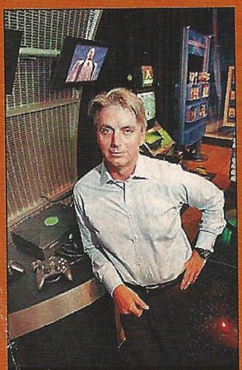
Eidos Interactive вскрывает карты

Eidos Interactive строит планы на 2006 фискальный год (для компании он начнется уже 1 июля, а закончится в конце июля 2005). Среди прочих проектов в списке PC-продуктов значится Hitman 4 (полное название Hitman: Blood Money), Tomb Raider 7, Freedom Fighters 2, Deus Ex 3, Championship Manager 5, некий тактический шутер по мотивам вселенной Commandos, а также два абсолютно новых тайтла: Crash n` Burn и 25 to Life. – В.Ч.



Смотрите, кто ушел

Шеф EA сменил профессию



Джон Риччитиело

С поста президента Electronic Arts собирается уходить Джон Риччитиело (он также выполнял обязанности главного управляющего компании). Причина - переход в новый инвестиционный фонд, возглавляемый весьма опытным специалистом по инвестициям Роджером Макнами. Направление деятельности фонда - инвестиции в компании, связанные с индустрией развлечений.

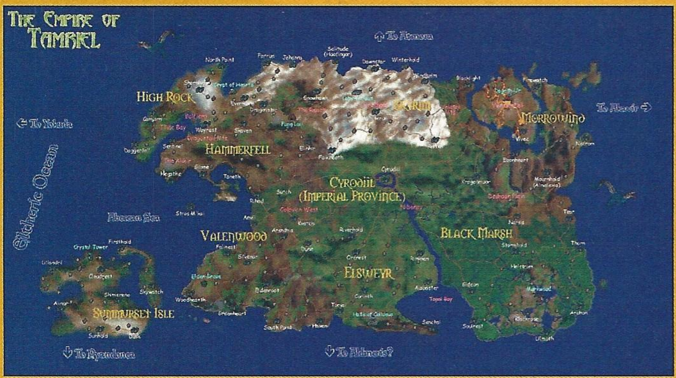
Для облегчения ситуации Джон будет оставаться на посту президента EA до тех пор, пока все его обязанности не будут переданы сотрудникам EA. На посту президента и исполнительного директора EA Джон пребывал с 1997 года. До этого времени его интересы находились в стороне от игровой индустрии. - HWNN

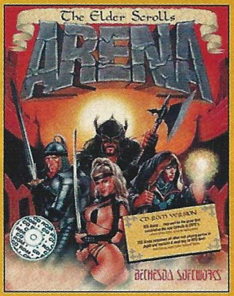
Capcom сужает круг интересов

Японское издательство Capcom закрыло сразу несколько внутренних студий, производивших PC-игры. Произошло это по той причине, что рынок персональных компьютеров не принес компании ощутимого дохода, и издательству оказалось проще прикрыть лавочку, нежели распылять силы на всякие мелочи. Из-за этого сотрудники внутренних игровых студий Capcom в Токио и Нагое были вынуждены перебраться в расположенный в Осаке головной офис компании. – В.Ч.

Тамриэлю десять лет

От Киродиила до самых до окраин





Одна из наиболее оригинальных и детально проработанных CRPG-вселенных отпраздновала юбилей. Ровно десять лет назад, весной 1994 года на свет появилась The Elder Scrolls: Arena. Серия росла и крепла: Daggerfall, Morrowind – все это определяющие вехи в развитии жанра. Battlespire и Redguard, правда, вышли не столь удачными, но и они не опозорили славное имя. В честь праздника Bethesda Softworks сделала щедрый подарок всем поклонникам TES – перевела The Elder Scrolls: Arena в разряд freeware. Этим воспользовались и мы, ищите игру на диске. – А.Р.

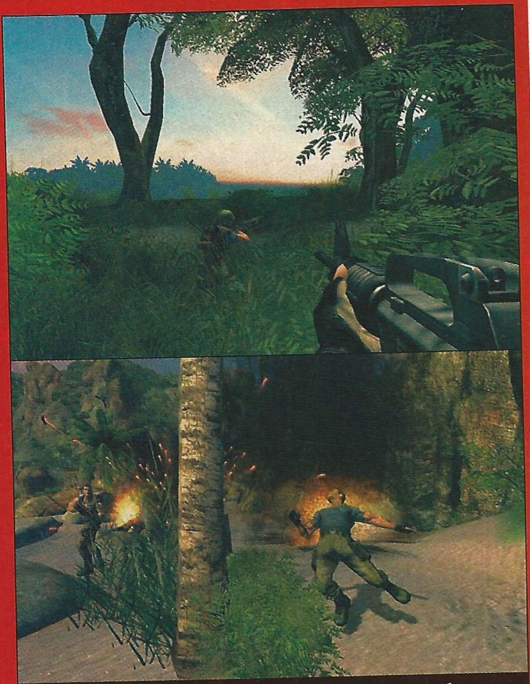


Работа нашла человека

Бывший сотрудник Vivendi Universal Games Эдвард Зинсер недолго оставался на вольных хлебах и занял в издательстве THQ сразу две должности: исполнительного вице-президента и финансового директора. Комментарий президента THQ Брайана Фаррелла: "Вот именно Эдварда и не доставало нашей команде, он нам поможет завоевать весь мир и расширить наш издательский бизнес". – В.Ч.

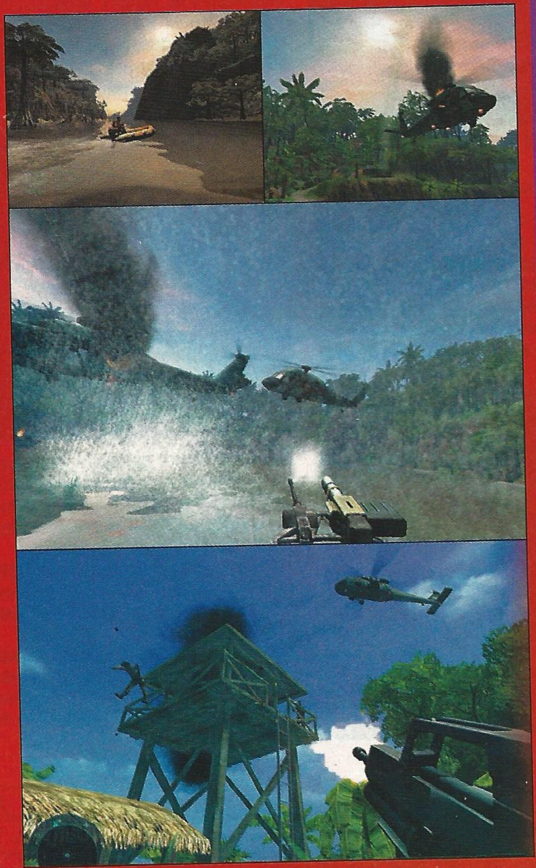
Far Cry запрещена

В Германии не терпят вида крови



Очень жестокая игра, в ней приходится убивать полигонные модели людей. Нужно их срочно заменить на полигонные модели роботов!

По сообщению официального комьюнити сайта Far Cry, продажа UK/US версии этой новой 3D-экшн от Ubisoft на территории Германии была запрещена, а сайт www.farcry.de временно закрыт. Сейчас в разработке находится специальная версия игры, где людей заменят зомби с зеленой кровью и роботы, официально одобренная German USK, германским органом, занимающимся цензурированием видеоигр. Повторное открытие германского сайта Far Cry намечено одновременно с выходом специализированной версии. - А.И.



Электронный детектив

О бельгийских сыщиках и пиксельхантинге

Вполне возможно, что в ближайшем будущем персонажи бестселлеров Агаты Кристи станут героями новых компьютерных игр. По крайней мере, владелец прав на романы "королевы детектива", ее внук Мэтью Причард дал на это согласие. "Бабушка всегда живо интересовалась новыми техническими способами донесения результатов писательского труда до публики", - так он прокомментировал сделку.

В планах Причарда и представляющего его интересы юридического агентства Chorion создание, по меньшей мере, пяти игр в ближайшие шесть лет. Жанр - квест. Самый вероятный кандидат на первую "мониторизацию" - роман "Убийство в Восточном экспрессе". Буквально накануне сдачи номера в печать стало известно, что разработка игр доверена The Adventure Company, подразделению канадского издательства DreamCatcher Interactive. - А.Р.



Агата Кристи, если бы она родилась лет на пятьдесят-семьдесят, наверняка бы любила квесты

Join the Army, See the World

Ubisoft будет сотрудничать с Пентагоном

Компания Ubisoft заключила с Пентагоном соглашение, согласно которому она получила права на разработку и издание игр по мотивам бесплатного тактического шутера America's Army. По условию сделки Ubisoft предоставляется доступ к закрытой военной информации, необходимой для создания игр, а армейские чиновники оставляют за собой право частично контролировать процесс разработки, следя за тем, чтобы девелопер выдерживал нужный уровень реалистичности и пропаганды.

Первой заявленной целью этого соглашения является приобщение поклонников консолей к прелестям America's Army. Так что уже летом 2005 года владельцы PlayStation 2 и Xbox смогут присоединиться к почти трем с половиной миллионам PC-юзеров, играющих в этот тактический шутер. - А.И.

Американские солдаты — народ запасливый. Вон тот, справа, сразу две фляжки с собой носит



Logitech

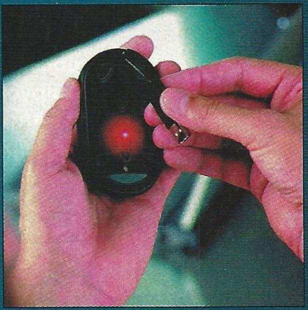
Теперь и в России



В конце апреля на первой российской пресс-конференции компания Logitech представила свои новые продукты.

Мышь MX-510 - для игроков и активных пользователей. Она воспринимает информацию с поверхности со скоростью 5,8 мегапикселей в секунду, передает данные по 12-разрядному каналу и поддерживает ускорение до 15g. Ее новое программное обеспечение дает более широкий выбор настроек. Например, геймеры могут настраивать мышь так, чтобы она в максимальной степени использовала возможности ускорения, заложенные в операционной системе.

Беспроводной комплект клавиатуры Logitech Cordless Desktop Express и оптической мыши Logitech Cordless Optical Mouse интересен тем, что предлагается по цене проводных устройств этой же компании.



Web-камера QuickCam Sphere, находясь на уровне глаз на высоте 23 см, следит за лицом во время всего сеанса видеосвязи, поворачиваясь почти на 180 градусов в горизонтальной плоскости и почти на 90 градусов - в вертикальной.

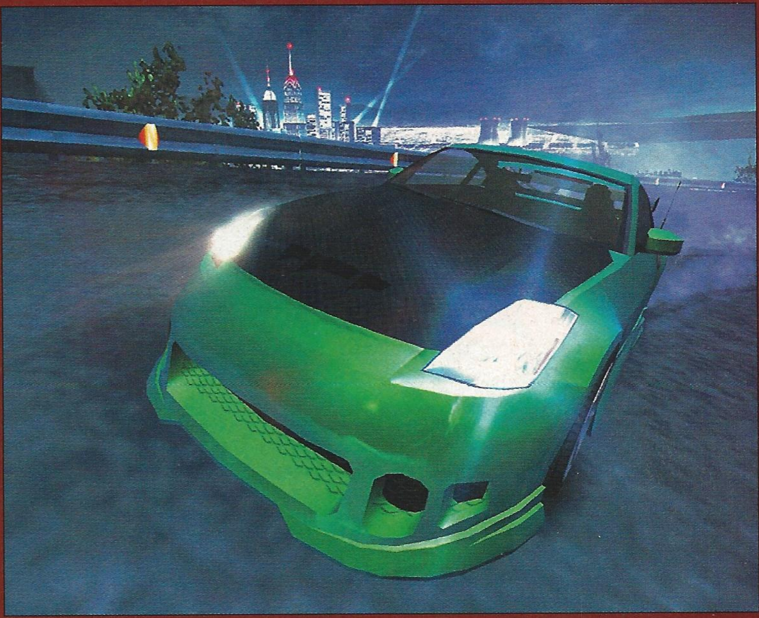
Проводная оптическая мышь для ноутбуков Logitech Notebook Optical Mouse Plus примечательна тем, что при ее упаковывании провод наматывается на встроенную в корпусе катушку, а затем - с помощью специальной защелки - разъем USB крепится на днище мыши, защищая при этом оптический сенсор.

В середине апреля был открыт русскоязычный раздел корпоративного сайта, а к середине мая будет закончена русификация всего программного обеспечения, сопровождающего продукты компании.

Эх, прокачу!

Гонки детей подземелий - 2

Electronic Arts анонсировала сиквел самой успешной аркадной игры про красивые автомобили и сумасшедшие ночные уличные гонки. Сотрудники EA Canada, разработчика Need For Speed Underground 2, придерживаются принципа "не сломалось - не чини". Поэтому нас ожидает примерно тот же ураганный геймплей, к которому добавится множество всяких вкусностей, среди которых будут и новые режимы гонок. В пресс-релизе говорится о том, что теперь мы будем свободно разъезжать по городу, разделенному на пять районов, искать таких же безбашенных гонщиков и подпольные магазины, в которых можно прикупить всяческие апгрейды к машинам. Система этих самых апгрейдов и визуальных наворотов только усложнится. Ну и в довершении всего нам предложат тридцать лицензированных спортивных авто. А главное - релиз случится уже этой осенью. - А.И.



Мириады полигонов

Новый игрок на рынке движков

Компания LTStudios анонсировала новый кроссплатформенный игровой движок Myriad. Его главной фичей должна стать способность одновременно отображать на экране монитора огромное количество сложных движущихся объектов. Движок предназначен для таких категорий компьютерных и приставочных игр, в которых будет часто встречаться большое число людей, животных и автомобилей. В качестве внушительного довеска к Myriad разработчики собираются поставлять покупателям своего детища специальный физический движок. По замыслу LTStudios данный ход выбьет из седла всех конкурентов, в том числе и производителей популярной технологии RenderWare. – В.Ч.

Вот так выглядят собственные наработки LTStudios. Пока что только для консолей





Новый антивирус Касперского

"Лаборатория Касперского" сообщила о выпуске нового поколения своих антивирусных программ для операционной системы Windows: Антивирус Касперского 5.0.

Представленная версия продукта сочетает функциональность, новый пользовательский интерфейс и высокий уровень защиты от вирусов.

В пятом поколении антивирусных систем "Лаборатории Касперского" быстродействие повышено в среднем в три раза, а требуемый объем оперативной памяти уменьшен в два раза по сравнению с предыдущими версиями.

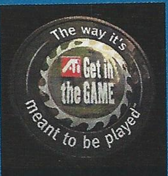
Приобрести новый Антивирус Касперского 5.0 можно будет начиная с 17 мая. Тогда же его смогут бесплатно загрузить и установить зарегистрированные пользователи предыдущих версий продукта.

Нет, это не фото из архива группы ABBA, это Евгений Касперский и его жена Наталья



Counter-Strike 2

Продажа по талонам?



Только на этом фейке! Невиданный союз NVIDIA и ATI

По информации сайта The Inquirer ссылающегося на "хорошо информированный анонимный источник", компания ATI намерена поставлять с новыми картами семейства Radeon 420XT бесплатные диски с Counter-Strike 2. Или хотя бы, как в случае с Half-Life 2, талоны, по которым будет бесплатно выдаваться игра, когда ее выпустят.

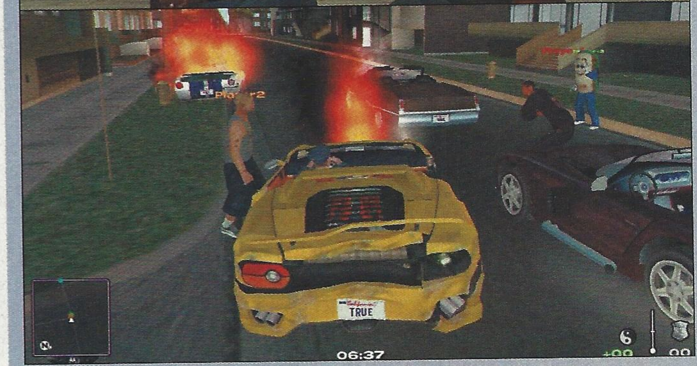
Никакого подтверждения или опровержения этой информации пока нет, хотя большинство журналистов сильно сомневается в правдивости источника The Inquirer. В любом случае, появления Counter-Strike 2 раньше Half-Life 2 ждать не стоит. - А.И.

Больше музыки

Звуки Города Ангелов

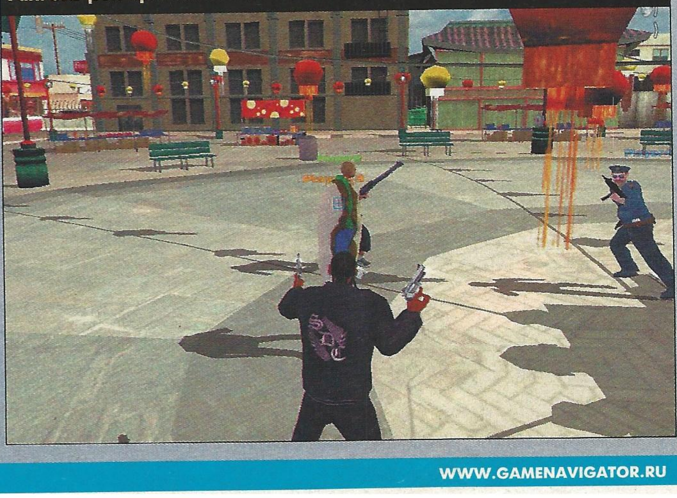
Бар "Голубая Устрица". Танцы до утра





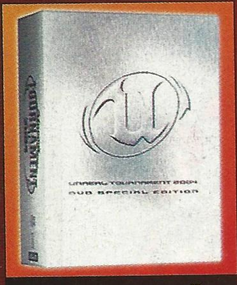
Компания Activision объявила о том, что для PC-версии игры True Crime: Streets of L.A. будут записаны тридцать два дополнительных музыкальных трека. Издатель подписал контракты с еще двенадцатью рок-группами, чтобы мы смогли насладиться их музыкой, которая: "содержит в себе сущность Города Ангелов, от urban vibe Восточного Лос-Анджелоса до хард-рока Голливуда". Таким образом, саундтрек к PC-версии True Crime: Streets of L.A. будет включать, ни много, ни мало, сто пятнадцать музыкальных композиций. - А.И.

Гангста-рэп против попсы



Два диска в белой коробочке

Новая версия Unreal Tournament 2004



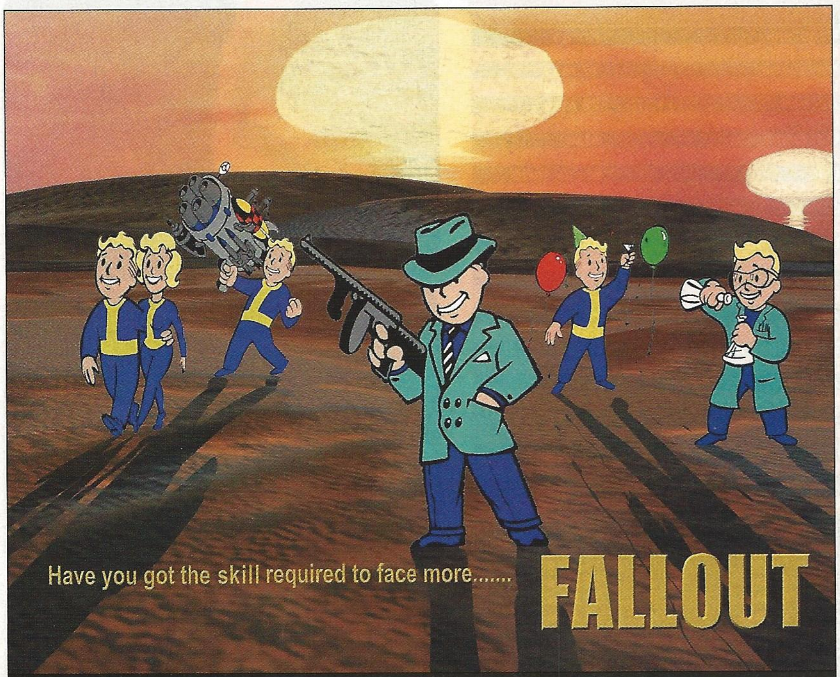
Вот оно, счастье. По 40 уссурийских енотов за штуку

Обрадованная удачными продажами Unreal Tournament 2004 в его специальном издании Unreal Tournament 2004: Special Edition (который поставлялся не на CD, а на DVD-дисках), компания Atari пообещала выпустить в свет эту игру еще и в специальной DVD-версии, которая так и будет называться: Unreal Tournament 2004: DVD Edition. Новый релиз будет занимать целых два DVD диска. На первом разместится сама Unreal Tournament 2004, а второй диск будет под завязку забит так называемыми Video Training Modules с сайта 3DBuzz.com, которые наглядно продемонстрируют всем моддерам, как обращаться с Unreal Editor (утверждается, что там найдут для себя массу полезного как новички, так и матерые создатели модов). - А.И.

У Interplay появились деньги

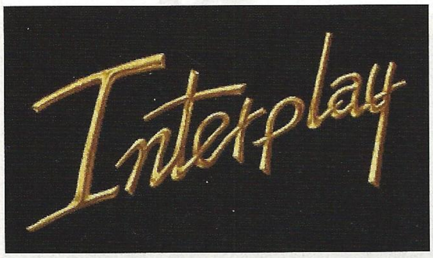
Но их все равно не хватает

Четвертый квартал 2003 финансового года испытывающее экономические затруднения издательство закончило с положительным балансом. Впрочем, как признаются сами боссы Interplay, вырученных денег едва хватает для поддержания уже запланированных проектов. "Мы существенно сократили задолженности, но продолжаем ощущать нехватку наличных средств", - признался Эрве Каен, исполнительный директор компании, - "тем не менее, мы гордимся этим достижением и приложим все усилия, чтобы вывести деятельность компании на докризисный уровень".



Все вернется, все еще вернется...

Не в финансовой политике Interplay, однако, кроется основная новость. Добиваясь максимальной отдачи от находящихся в разработке проектов, издательство тщательно оценило весь находящийся на руках креатив. И обнародовало планы на будущее.

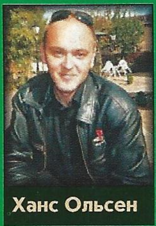


Будущее, прежде всего, связывается с возрождением тайтла Fallout, права на который не будут переданы никому ни при каких условиях. Собственные студии Interplay продолжают работу над приставочной серией Brotherhood of Steel, причем концепция игры претерпит сильные изменения. Начаты поиски независимой компании для завершения Fallout 3. Своих PC-девелоперов у компании, увы, не осталось (об этом мы неоднократно писали в предыдущих номерах). Линейка Fallout Tactics окончательно признана бесперспективной, разработок в этом направлении не предвидится.

Компания полностью отказалась от претензий на лицензию D&D. Все права на тайтл Baldur's Gate перешли Atari. Серия приставочных экшнов Dark Alliance (бывшая Baldur's Gate: Dark Alliance) будет продолжена, но в основу следующих серий ляжет оригинальный авторский мир, ничего общего с Forgotten Realms не имеющий. – А.Р.

Маленькая, но гордая

В Дании открылась новая студия


Ханс Ольсен

В полку датских разработчиков пополнение. Теперь сотрудники IO Interactive не будут чувствовать себя одинокими, так как прямо по соседству с родителями Хитмена появилась компания Mnemonic Studio. Основал ее Ханс Ольсен. До этого он успел поработать в Commodore Business Machines, Creative Labs, JoWooD Productions, Vivendi Universal Games и даже какими-то неведомыми дорожками умудрился отметиться в Running With Scissors. В своем первом пресс-релизе новоиспеченные девелоперы сообщили следующее: "Mnemonic Studio не пойдет по пути большинства игровых разработчиков; наша первоочередная цель - творить настоящие произведения искусства для персональных компьютеров, а через некоторое время переносить их на консоли и Macintosh. Что действительно выгодно отличает нас от остальных компаний, так это стремление делать по-настоящему оригинальные и новаторские проекты, а не восседать на уже известных брендах и бесконечных сиквелах". – В.Ч.

Садимся на диету

Демосцена наносит ответный удар

Помните ли вы те стародавние времена, когда на одну пятидюймовую дискету влезало несколько игр? Сейчас некоторые творения еле умещаются на DVD и "расплываются" на вашем жестком диске гигабайтами.

Теперь представьте себе шутер с современной графикой, занимающий меньше сотни килобайт. Не может такого быть? Очень даже может. Называется эта игра .kkrieger, создана она немецкой командой .theprodukkt. Творение немецких девелоперов является типичной демосценой (так называют "видеоклип" на движке), главным отличием .kkrieger выступает ее интерактивность. Вам предоставляется большой уровень, огромное количество монстров, пять видов оружия и все это занимает 96 килобайт, а точнее - 97280 байт. За такие крохотные размеры приходится расплачиваться очень серьезными требованиями к "железу".

Реакция на появление .kkrieger в среде девелоперов была весьма бурной. Наиболее четко охарактеризовал творение немецких разработчиков Андрей "Кранк" Кузьмин, глава K-D LAB: "Полагаю, нас всех (особенно шутероделов, разумеется!) жестоко унизили". Остается только добавить, что .kkrieger вы сможете найти на диске, приложенном к этому номеру. – Ю.П.

Вот она – настоящая игра третьего тысячелетия

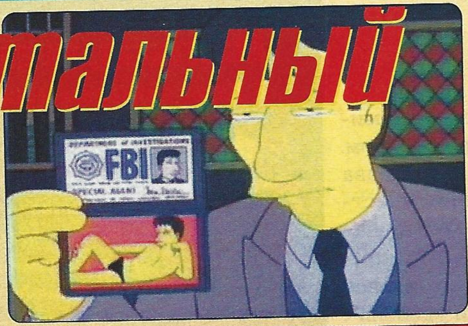


Take Two Interactive

Вынужденные перестановки

Мы уже писали о том, что директор Take Two Interactive Джеффри Лапин покинул свой пост и что председателем совета директоров и временным исполняющим обязанности директора назначен Ричард Родель. Недавно нам стало известно, что пост директора и президента издательства займет Поль Эйбелер, а кресло главного операционного директора достанется Гэри Льюису, который до этого времени был директором по международным связям. Новому руководству предстоит основательно потрудиться, так как из-за всей этой чехарды акции Take Two Interactive упали на 15 центов. – В.Ч.

Квартальный план



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещают стать событиями месяца.

Half-Life 2 не удалось избежать премии имени агента Малдера. Интервью Гейба Ньювелла заставило всех как следует задуматься, а многие пессимисты уже вычеркнули детище Valve из списков игр 2004 года. Но мы должны, просто обязаны верить, ведь на кон поставлен не только релиз самой Half-Life 2, но и V:TM – Bloodlines и Counter-Strike 2

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Thief: Deadly Shadows	Eidos Interactive	14 Мая
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic	17 Мая
Pac-Man World 2	Hip Games	18 Мая
Alias	Acclaim	28 Мая
Soldner: Secret Wars	Encore Software	Май
Atomic Enforcer	Got Game	Май
True Crime: Streets of LA	Activision	Май
kill.switch	LSP	Весна-Лето
Nitro Family	ValuSoft/Акелла	Весна-Лето
Vultures	CDV	Весна-Лето
Driv3r	Atari	22 Июня
Medal of Honor Pacific Assault	Electronic Arts	30 Июня
Asterix & Obelix XXL	Atari	Июнь
DOOM 3	Activision	Июнь
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts	Июнь
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Июнь
Shrek 2	Activision	Июнь
Shellshock: Nam '67	Eidos Interactive	Июнь
Catwoman	Electronic Arts	Июль
Spider-Man The Movie 2	Activision	Июль
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Август
Full Spectrum Warrior	THQ	14 Сентября
Star Wars Battlefront	LucasArts	Сентябрь
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Лето-Осень
Half-Life 2	VU Games	Лето-Осень
Call of Duty: United Offensive	Activision	Лето-Осень
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	Лето-Осень

STRATEGY

Игра	Издатель	Когда
Battlefields! Combined Arms Land Operations in World War II	Matrix Games	14 Мая
Empire in Arms: The Napoleonic Wars of 1805 – 1815	Matrix Games	14 Мая
Fading Suns: Noble Armada	Matrix Games	14 Мая
Squad Assault: Operation Market Garden	Matrix Games	14 Мая
Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates	Electronic Arts	Май
Escape From Alcatraz	CDV	Весна-Лето
Spellforce: The Breath of Winter	JoWooD	Весна-Лето
Warlords Battlecry 3	Enlight Software/Акелла	Весна-Лето
Codename: Panzers	CDV	1 Июня
Political Machine	Stardock	Июнь
Ground Control 2: Operation Exodus	VU Games	Июнь
Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Electronic Arts	Июнь
The Movies	Activision	Июнь
The Sims 2	Electronic Arts	30 Июня
Kohan II: Kings of War	Take 2	Июль
Rome Total War	Activision	14 Сентября
Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	14 Сентября
Evil Genius	VU Games	Сентябрь
Black & White 2	Electronic Arts	Лето-Осень
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Лето-Осень
Zoo Tycoon	Microsoft	Лето-Осень

SIMULATION - SPORTS

Игра	Издатель	Когда
D-Day 1944: Invasion of Europe	GMX Media	30 Мая
Backyard Baseball 2005	Atari	Май
Hong Kong 2004	PointSoft	Май
UEFA EURO 2004	Electronic Arts	Май
World Soccer Winning Eleven 7 International	VU Games	Май
Crashday	Moon Byte	Весна-Лето
Richard Burns Rally	SCi	Весна-Лето
Legends of Wrestling: Showdown	Acclaim	Июнь
Chaos League	Digital Jesters	Июнь
Microsoft Train Simulator 2	Microsoft	1 Июля
Silent Hunter 3	Ubisoft	24 Сентября
Flat-Out	Empire Interactive	Лето-Осень
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Лето-Осень
Championship Mananger 5	Eidos	Лето-Осень
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Лето-Осень

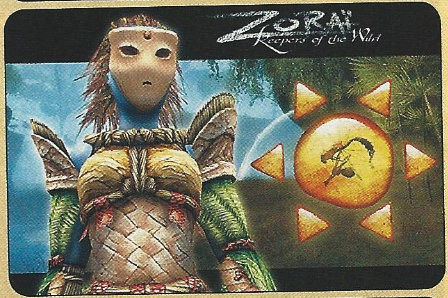
RPG - ADVENTURE

Игра	Издатель	Когда
CSI: Crime Scene Investigations 2	Ubisoft	Май
Schizm II Chameleon	Mindscape	Май
Restricted Area	Master Creating	Май
Spacehack	Rebelmind; 1C	Май
Atlantis Evolution	DreamCatcher	Весна-Лето
Kult	Project 3	Весна-Лето
The Bard's Tale	InXile	Весна-Лето
Myst 4: Revelation	Ubisoft	Июль
Dungeon Siege 2	Microsoft	1 Сентября
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision	Лето-Осень
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	VU Games	Лето-Осень
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Лето-Осень
Grafan	Не объявлен	Лето-Осень
Divine Divinity 2	CDV	Лето-Осень

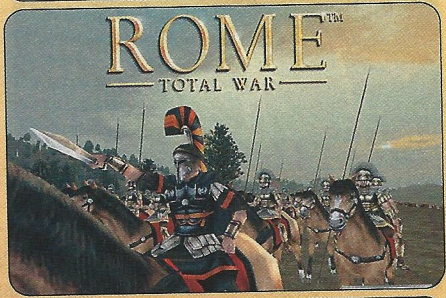
ONLINE

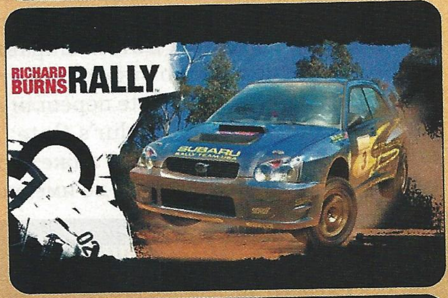
Игра	Издатель	Когда
Dark Age of Camelot: New Frontiers	Mythic Entertainment	Весна-Лето
Pirates of the Burning Sea	Flying Lab	Весна-Лето
Dragon Empires	Codemasters	Весна-Лето
Anarchy Online Alien Invasion	Funcom	1 Июня
Everquest II	Sony Online	14 Июня
World of Warcraft	VU Games	22 Июня
The Saga of Ryzom	Не объявлен	Июнь
Tabula Rasa	NCsoft	1 Августа
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	Август
The Matrix Online	Warner	Лето-Осень
Warhammer Online	Sega	Лето-Осень
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sony Online	Лето-Осень

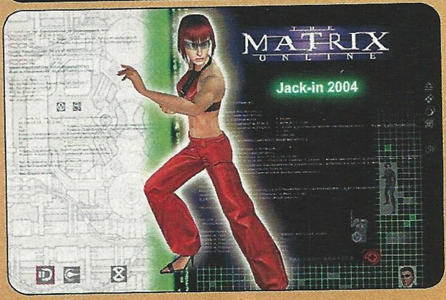












Игорь БОЙКО

Игроград 2004



В стольном граде Киеве с 15 по 17 апреля прошел фестиваль "Игроград". В этом году он состоялся во второй раз, причем был совмещен в рамках "Фантастической компьютерной недели" с ассамблеей писателей-фантастов "Портал". Мероприятие было организовано в здании Торгово-Промышленной Палаты Украины, и нужно отметить, что перемена места явно пошла ему на пользу.

Организатором, как и в прошлом году, выступил Издательский Дом "Мой Компьютер".



Торжественное вручение ключа. Жаль только, что в него не встроена открывалка для пивных бутылок

В ходе торжественного открытия было произнесено несколько коротких, но теплых приветствий и речей. Директор ИД "Мой Компьютер" Михаил Литвинюк вручил символический ключ почетному президенту ассамблеи "Портал" Марине и Сергею Дяченко (муж и жена - один президент. Именно так он и был прописан в пресс-релизе). Среди фантастов были замечены Сергей Лукьяненко, Андрей Валентинов, Александр Зорич, Владимир Васильев, Генри Лайон Олди, Геннадий Прашкевич и другие. Но о фантастике пусть поют другие издания.

Да, после открытия состоялся конкретно пивной мини-фуршет, проспонсированный торговой маркой "Оболонь".

Мир игрух у нас большой, ФАРГУС - на передовой

Подобными лозунгами пестрит глянцевый проспектик самого крутого украинского паблишера. Местный ФАРГУС утверждает, что не имеет с российским собратом по пиратскому бизнесу ничего общего, более того, всячески открещивается от какого-либо "родства". С февраля 2001 года соответствующая торговая марка официально зарегистрирована в Украине. Логотип тоже содран один в один, такая же желтая стрелка с надписью "ФАРГУС".

Линейка из представленных на фестивале продуктов такова, что компании "1С", "Бука", "Акелла", "Руссобит-М" и все остальные ведущие паблишеры России могут дружно отправляться на совместный отдых. Max Payne 2, Age of Wonders: Shadow Magic, Deus Ex: Invisible War, KoTOR, NFS: Underground, Counter-Strike: Condition Zero, GTA: Vice City, Temple of Elemental Evil, Silent Hill 3... Продолжать этот список не вижу смысла, можете самостоятельно добавить к нему любую игру любого издателя, за исключением Microsoft. Потому как у последней руки такой длины, что могут отшлепать и в Украине.

Пообщаться на фестивале с представителями фаргусовского руководства мне не удалось.

Сайт www.fargus.ua встречает посетителей сообщением о реконструкции. Указанный в буклете адрес www.nmc-trade.com тоже отзывается 404-й отпиской о ненайденности.

Попытки объяснить девушкам на

Пива "Оболонь Магнат" хватило всем



ФАРГУС: мы делаем развлечения доступными!



стенде, что у продукции их фирмы отсутствуют элементарные признаки лицензионности, понимания не встретили. "У нас есть все необходимые документы и разрешения по каждой игре". На продаваемых тут же, со стенда, джевелах не удалось обнаружить ни единого логотипа разработчиков или западных правообладателей. Зато каждый диск защищен от подделок (!) специальной номерной контрольной маркой.

Говорят, деньги не пахнут. Но запахом Фаргуса провонялся весь "Игроград".

Да и мой родной Киев тоже.

Крейзанутый Дядюшка Рисёч

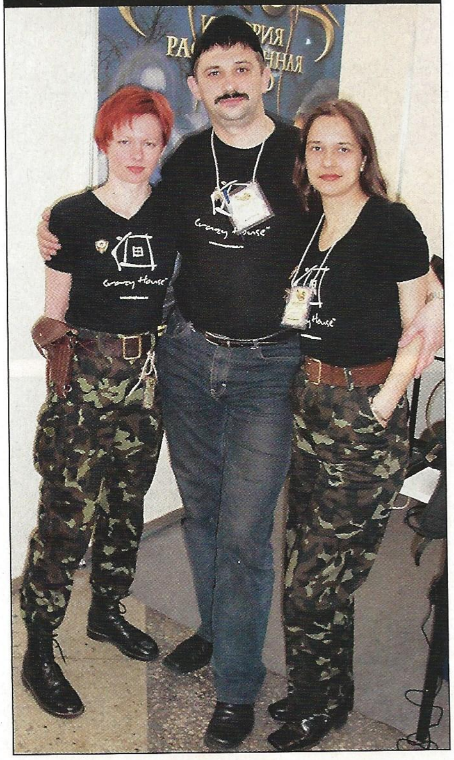
Опять забыл его спросить, почему его компания Crazy House называется именно так. На стенде - четыре компьютера, бочка пива, огромный "виевский" плакат, танкистский шлем со встроенными стереонаушниками последнего поколения и очень симпатичные девчата с "Макаровыми" в кобурах. На мониторах - "Вий" и "Т-72".

Вий: История, рассказанная заново

★ Жанр **Адвентюра** ★ Разработчик **Crazy House**
★ Издатель **Discus Games**
★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.dgames.ru**

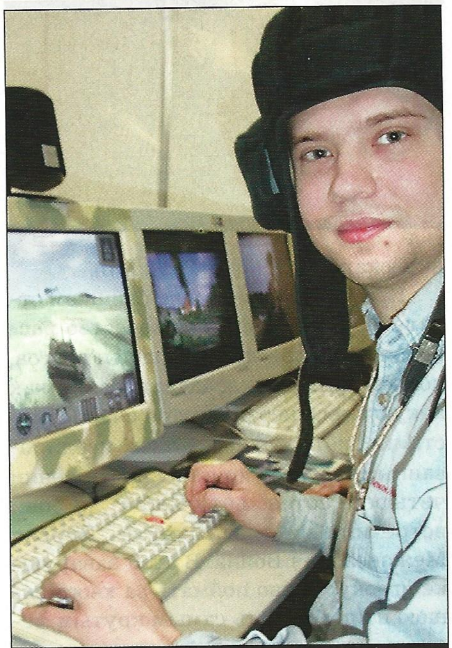
Мы уже рассказывали про эту оригинальную разработку, выполненную в технике а-ля Phantasmagoria. В настоящее время проходит завершающий этап тестирования кандидата на релиз. Как только все будет проверено, игра сразу уйдет в печать.

Юрий "Рисёч" Лихота и его помощницы



Т-72: Балканы в огне

★ Жанр **Танковый симулятор**
★ Издатель **Discovery**
★ Разработчик **Crazy House**
★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **t72.iddk.ru**



"Т-72" демонстрирует Андрей Зуев - ведущий программист проекта и автор движка

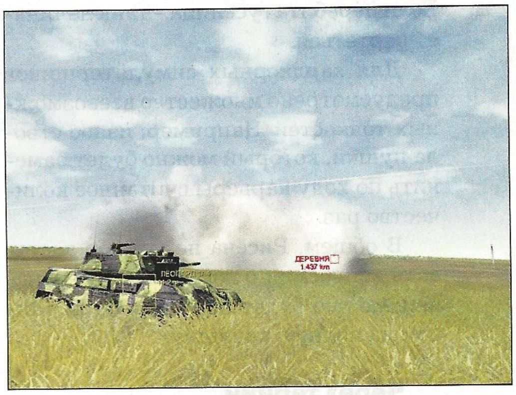
Первое знакомство с "Т-72" состоялось на прошлогоднем "Игрограде", потом продолжилось на КРИ. Сейчас игра выглядит и воспринимается совершенно по-другому. Тому причиной - радикальное изменение графики и некоторый отход от хардкорности симулятора в угоду аркадности. Например, теперь можно приказать AI вести огонь самостоятельно, и пройти всю миссию в роли механика-водителя.

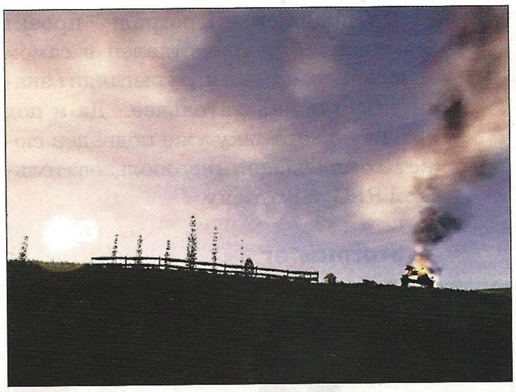
В сетевом режиме на одном танке смогут играть сразу три человека: за наводчика (в его распоряжении также имеется курсовой пулемет), водителя и командира (этому можно пострелять из зенитного пулемета.

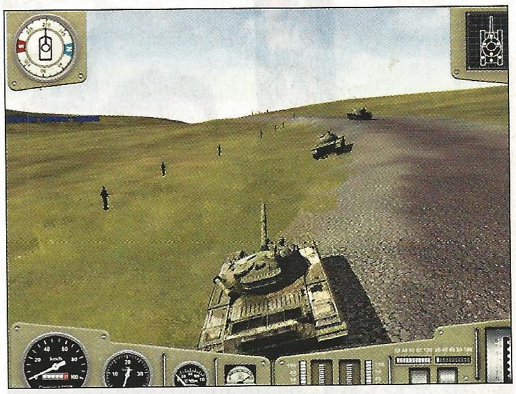
Появился режим "Дубль", при котором командир берет на себя функции наводчика, ведет огонь из пушки и курсового пулемета. Возможна стрельба из пушки управляемыми ракетами (реальная стоимость такого удовольствия - $25000 за одну попытку).

Реализован выброс гильз и режим самоокапывания танка. Существует карта бронирования техники, которая учитывается при попадании снарядов. Поэтому реально отстрелить танку пушку или всю башню целиком.

Сюжета базируется на том факте, что существовали русские добровольческие отряды РДО-1, РДО-2. Первый был сформирован в сентябре 1992 года в Герцеговине. В его составе оказались бойцы из Питера, попавшие на Балканы при помощи охранной фирмы "Рубикон". Второй появился в ноябре того же года под Вишеградом, городом в Восточной Боснии (второе, более известное название отряда - "Царские волки"). Костяк его составили прошедшие Приднестровье добровольцы.







На протяжении первых двух миссий в распоряжении игрока будет Т-34, затем - три миссии на Т-55, и только после этого выдадут Т-72.

Всего запланировано 18 миссий, прохождение которых будет отражено в системе поощрений и денежных вознаграждений. Зачем на войне деньги? Да хотя бы для покупки информации о противнике или местах, в которых удобно устраивать засады. Если порученное задание было выполнено образцово, то командование может премировать экипаж установкой нового прицела или, скажем, управляемых ракет.

AI сделан самообучаемым. Если начальные миссии будут пройдены без потерь в личном составе, то уровень последнего вырастет. Это отразится на точности стрельбы наводчика и других параметрах виртуальных бойцов.

Все объекты - разрушаемые. Экипаж покидает подбитую машину (если дело происходит в воде - выплывает).

Если перебита гусеница - танк начинает вертеться.

Для хардкорных симуляторщиков предусмотрено множество всевозможных тонкостей. Например, износ ствола пушки, который можно будет заменить по ходу карьеры считанное количество раз.

В общем, Рисёча не устают доставать вопросами о том, когда же, наконец, можно будет порулить этим танком на полную катушку.

Через тернии

На прошлом "Игрограде" проект Starmaster был представлен в самом зародыше. Сегодня игра выглядит значительно привлекательнее. Да и под красивую картинку уже подведен сюжет комплексной многопользовательской RPG + Strategy.

Starmaster

★ Жанр **MMORPG/Strategy** ★ Разработчик **UCT**
★ Издатель **Не объявлен** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.starmasteronline.com**



Starmaster представляет Дмитрий Павлов

Игру делает отдел разработки игр киевской компании UCT, предоставляющей провайдерские услуги. Движок - собственный и весьма оптимизированный. По прикидкам девелоперов при наличии на одном экране 400 кораблей тормозов не будет даже на системе Athlon 1.4 GHz с 256 Mb RAM и





видеокартой GeForce 2 (32 Mb).

Кратко о сюжете: в не слишком отдаленном будущем человечество раскололось на две части (людей и друговь, последних мне охарактеризовали как некую смесь неофашистов с коммунистами), которые оказались изолированными друг от друга на протяжении четырех сотен лет. Когда же они встретились - вспыхнула Первая Межзвездная Война. В этой заварушке игроку нужно поймать за хвост синюю птицу и стать самым крутым местным перцем - Стармастером.

Ролевая система игры носит название ПротоТиП. Наиболее близкие к ней из известных - GURPS и FUSION. Основана она на балансе практических и теоретических навыков.

Стратегическая составляющая завязана на возможности приобретать космические базы и крейсера, формировать флоты. В помощь игроку будут придаваться NPC. Когда игрок уходит в оффлайн, он может поручить управление кораблем виртуальному помощнику, который будет действовать по указанной программе. Например: копать - продавать, при случае - убивать, лутить, продавать, при несчастном случае - отклонироваться и начать все по новой.

В скором времени ожидается открытая бета.

Ставка больше, чем жизнь

Жила была компания-издатель Dicus Games. И все было у нее чикичики, и только один момент омрачал эту идиллию: не было у нее в линейке FPS.

WehrWolf

★ Жанр **FPS** ★ Разработчик **Electronic Paradise**
★ Издатель **Discus Games**
★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.wehrwolf.ru**

Когда охрана Торгово-Промышленной Палаты Украины разглядела пушки, с которыми пожаловали представители издателя и разработчика, то первым делом удостоверилась в том, что это оружие уже никогда не стрельнет. Сколько его не вешай на стену.

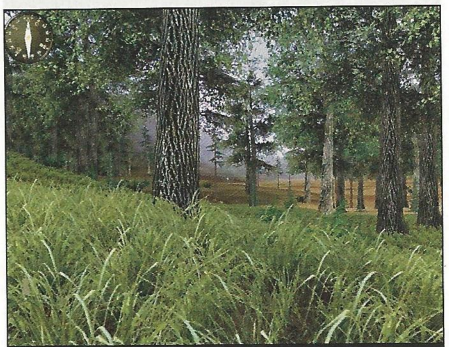
Информация для игры собирается из самых надежных источников, отчасти - собственными руками. Уже закуплены "обезвреженные" стволы времен Второй мировой: ППШ-41, ППС-43, МР-40, ПД-27, РПД-44, МГ-34, винтовка и карабин Мосина, винтовка Токарева, пистолет ТТ и револьвер (всего - 27 видов, не считая гранат, ножей и лопаток). В ближайшее время состоится поездка на раскопки, где постараются найти элементы обмундирования - нужны "родные" текстуры ткани.

"Вервольф" - название ставки Гитлера под Винницей. У разработчиков есть четкое описание всех восьми этажей этого сооружения, которое послужило основой для создания трехмерной модели бункера.

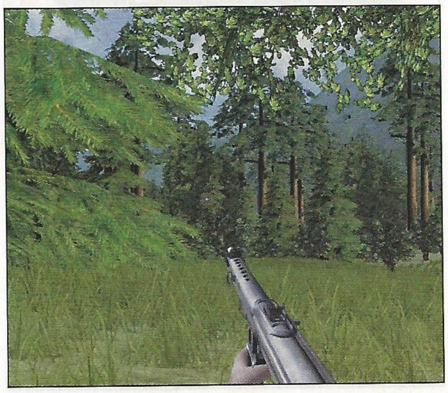
В основу сюжета решено положить события, происходившие в годы войны с партизанским отрядом Медведева



Разработчики WehrWolf вооружены и очень доброжелательны



Травка и деревья



("Это было под Ровно" - настольная книга руководителя проекта Сергея Мелехова). Главный герой - боец отряда. Ему в помощь придается отряд, общей численностью до девяти человек. В некоторых миссиях (всего их ожидается восемнадцать) будет соблюдена частичная историчность, например, потребуется взять в плен немецкого начальника, у которого был реальный прообраз во время войны.

Сингл будет в определенной степени походить на Call of Duty, что, согласитесь, не есть плохо. Ожидаются stealth-элементы, скажем, с их помощью можно будет незаметно пробраться в ДОТ и обезвредить засевших в нем гитлеровцев.

Каждый боец сможет таскать до трех единиц вооружения, которые можно будет сменить на трофейные прямо по ходу боя. Боеприпасы и аптечки будут попадаться на телах убитых или в захваченной технике.

Предусмотрен и мультиплеер, "наши" против немцев, который по геймплею будет напоминать Battlefield 1942. Любыми техническими средствами на поле боя можно будет управлять, а изо всех стволов - вести огонь.

Графика выглядит симпатично уже сейчас, кора на стволах деревьев - выше всяких похвал. Во время бега оружие в руках бойцов, следуя реальной физике, доворачивается влево. Ожидаются реальные взрывы, дым и вода. Из всех типов оружия можно будет вести прицельную стрельбу.

Да, чуть не забыл, среди NPC будет знаменитый разведчик Николай Кузнецов.

Системные требования будут щадящими, хотя полноценная GeForce с 128 Mb видеопамяти - приветствуется. А вот вездесущие в наше время элементы RPG разработчики решили не привлекать.

Сделаем это по-быстрому

Все уже наигрались в прикольные страусиные бега Ostrich Runner? Если нет, то самое время поиграть, потому что студия Geleos скоро закончит пару новых проектов, и лучше пройти предварительную адаптацию к тому, что вас ждет.

Fust & Funny

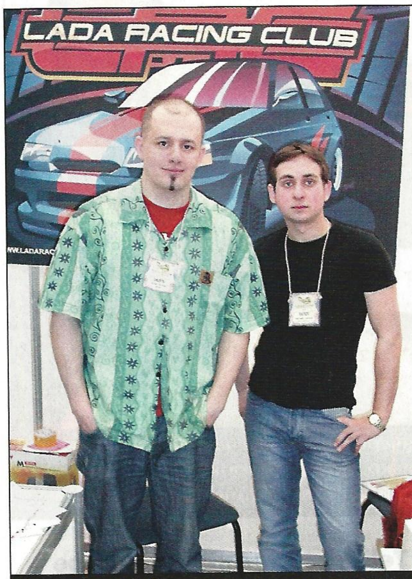
★ Жанр **Аркадные гонки** ★ Разработчик **Geleos**
★ Издатель **Не объявлен**
★ Дата выхода **Сентябрь 2004**
★ Сайт **www.fastnfunny.com**

Игра создается на модернизированном движке собственной выделки (на нем же была сделана Ostrich Runner). Теперь движок переваривает больше треугольников, воспринимает большие текстуры и, о времена, учитывает потребности Xbox.

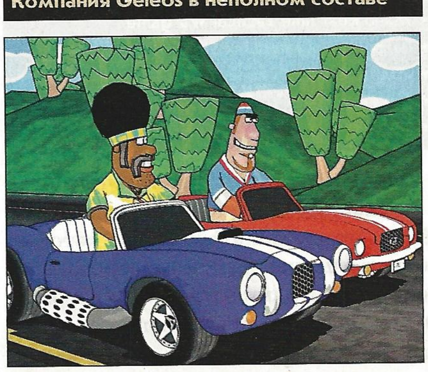
Если Ostrich Runner так и хотелось порекомендовать детишкам, то в случае с F&F этого делать не рекомендуется. Потому как местные приколы и юмор будут отливать преобладающим оттенком черного. Нет, особой жестокости и зверств в игрушке не предвидится, но среди NPC-персонажей можно будет повстречать... бабушек с молотками и одноглазых нимфеток. Под колеса автомашинок будут бросаться бомжовые собаки, а с прилегающих территорий то и дело будут выруливать бетономешалки.

Графика игры сохранит мультяшность и яркость предшественницы. Гоняться предстоит наперегонки с противниками по трассам со всевозможными препятствиями и бонусами. Стартуют соперники на "незаряженных" аппаратах, по ходу гонки происходит сбор бонусов, которые можно применить в подходящий момент. У каждого перса будет два типа оружия - дистанционное и для ближнего боя. Как вам понравится ракета под название "Килл Лидер", которая выносит того, кто едет первым? Для ближних разборок используются полицейские дубинки, всевозможные колотушки и даже выскакивающие боксерские перчатки. А в одной из миссий можно будет поиграть копами.

Мультиплеер поддерживает шесть игроков по LAN, также можно играть вдвоем в режиме splitscreen.

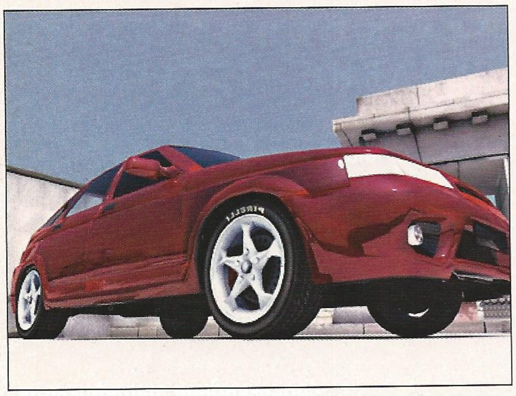


Компания Geleos в неполном составе



Lada Racing Club

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Разработчик **Geleos**
★ Издатель **Не объявлен** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.ladarace.ru**





Дождались, господа хорошие. Geleos скорешилась с ЗАО "АВТОВАЗ" настолько, что получила эксклюзивную лицензию на использование в игре всей линейки гиганта отечественного автопрома. Включая представленную на Московском автосалоне 2003 года ярко-красную VAZ Lada Revolution.

Движок игры написан с нуля. С его помощью девелоперы намерены добиться максимального фотореализма. Само собой, игра рассчитана, прежде всего, на тех, кто знаком с вазовскими машинами в реальной жизни. Именно для них предназначен специальный режим, позволяющий осуществить полный тюнинг автомобиля. При этом можно будет рассмотреть и "пощупать" любой узел или элемент конструкции: двигатель, ходовую часть, подвеску. По желанию игрока можно будет поставить литые диски, подобрать распредвал, заменить поршни и т.д. Разработчики утверждают, что полученные в игре навыки и информацию можно будет смело использовать для доводки реальных машин.

Помимо баловства с тюнингом, можно будет участвовать в чемпионатах различного уровня. Часть трасс пройдет по Москве, по воссозданным в игре реальным локациям. Еще несколько треков будут проложены по крупным российским городам. Гоняться придется в разных погодных условиях, днем и ночью. Не останутся без внимания и такие специфические соревнования, как стритрейсинг, драгрейсинг и дрифтинг (удерживание машины в боковом скольжении).

Игрок будет управлять исключительно вазовскими машинами, что же касается конкурентов, то некоторые из них будут рассекать на иномарках.

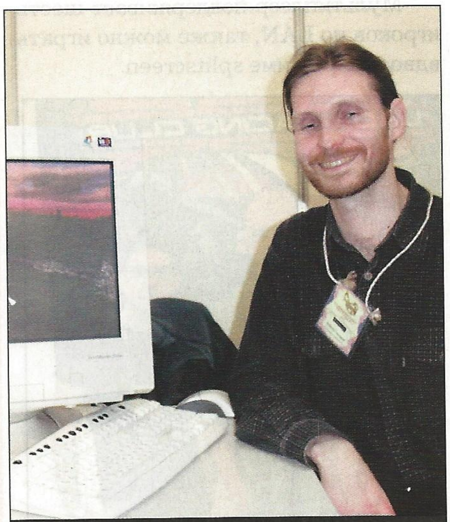
Для проведения официальных чемпионатов будут созданы специальные условия: огороженные трассы, судьи, толпы болельщиков, общий старт участников.

Ну а на Lada Revolution позволят погонять на самом последнем этапе - во время кольцевых гонок.

Когда стоит ждать

Что особенно отрадно, наметилась тенденция к глобальности подхода в вопросах разработки игр. Похоже, она знаменует окончание этапа взросления отечественной игровой индустрии (компания MindLink Studio базируется в Киеве, но, мне кажется, что на постсоветском пространстве все же сложилась единая игровая индустрия, для которой государственные границы весьма условны).

Иные новые проекты уже на стадии концепции выглядят реальными конкурентами любым западным релизам, современным и будущим. А временами и заслуженно превосходят их по мощи замысла.



Гончаров Алексей счастливо улыбается: только что тысячи орков грамотно расправилась с тысячами людишек

Telladar Chronicles: Decline

★ Жанр **Real-time Tactical Wargame**
★ Разработчик **MindLink Studio**
★ Издатель **Не объявлен**
★ Дата выхода **Лето 2005**
★ Сайт **www.mindlink.com.ua/decline.htm**

События Decline разворачиваются в полностью оригинальной вселенной Miere, придуманной людьми, которые не понаслышке знакомы с серьезными ролевыми играми в полевых условиях. Оттуда же - хорошее знание оружия, фехтования и тактики.

Сюжет не отличается особой оригинальностью: есть страна, раздробленная на большое количество мелких княжеств. В один прекрасный момент властитель самого крупного княжества проводит победоносную кампанию, в результате которой образуется мощная единая держава. Но, как водится, яблоки упали далеко от груши, наследники ударились во все тяжкие, - где пьянки, где бабы, где просто пофигизм. И пошла стагнация, перешедшая через несколько поколений в полный упадок.

В конце концов, на троне оказался малолетний король, а управление государством перешло в руки Государственного Совета. Борьба между членами Совета и в кои-то веки толковым Императором привела к началу "маленькой победоносной войны" с многочисленными и воинственными орками. Война на поверку оказалась совсем не маленькой и отнюдь не победоносной...

Задумано полтора десятка рас: люди, орки, кентавры, эльфы, огры... На поле боя можно будет увидеть и пешие юниты, и конные, и огромные существа. По полной программе будет использоваться магия. Особое значение придается тактическим маневрам с учетом особенностей местности. Важнейшее значение будет иметь мораль подразделений.

По ходу игры излагаются хроники, причем с точки зрения разных героев. На глобальной карте отображается текущее состояние кампании и выделяются локации, в которых можно выполнить миссии. Выбор очередного задания - на усмотрение игрока. Таким образом достигается нелинейность геймплея, на пользу которой пойдет наличие секретных заданий. В результате игру можно будет проходить множеством вариантов, что отражено и в наличии нескольких концовок. Финальная битва будет отличаться эпическими пропорциями.

Выправлять сложившуюся после войны ситуацию нам предстоит в сиквеле - Telladar Chronicles: Reunion (см. ниже).

Движок находился в разработке два года, и его параметры вызывают заслуженное уважение. Он с легкостью переваривает до 20 тысяч юнитов на одном экране, каждый из которых содержит от 800 до 1500 полигонов. Разработчики позаботились о максимальной оптимизации: фигурки, выходящие при скроллинге за пределы экрана, перестают прорисовываться; с удалением юнита существенно снижается отведенное для него количество полигонов, зато при приближении он предстает во всей красе. Правдиво отображаются всевозможные отражения и преломление предметов в воде.

Уже сейчас, за год до планируемого релиза, очень приятное впечатле-

ние оставляет графика. Смена дня и ночи, эффектные закаты и рассветы, всполохи отблесков доспехах показавшихся вдалеке подразделений, багровость заходящего за пыльный горизонт солнца. Добавьте к этому объемный звук, благодаря которому вы реально ощущаете, в середину какого сражения вы угодили.

Наличие в игре замков скажется на стратегии и тактике боя. Ничего толкового от нападения неподготовленной орды на каменные стены не выйдет. Лучники и маги обороняющейся стороны отработают эффективно, и нападающие отхлынут в ужасе. Другое дело, когда в процессе осады будут применена специальная техника – стенобитные орудия, тараны, разнообразные метательные машины и, опять же, маги. Подкопы тоже есть в ассортименте.

По результатам проведенных сражений будет осуществляться поощрение игрока, выражающееся в кредитах. Если средств покажется мало - их всегда можно подзаработать во второстепенных, несюжетных миссиях. Также эти миссии хороши тем, что после их завершения в распоряжении игрока может остаться какой-нибудь новый юнит.

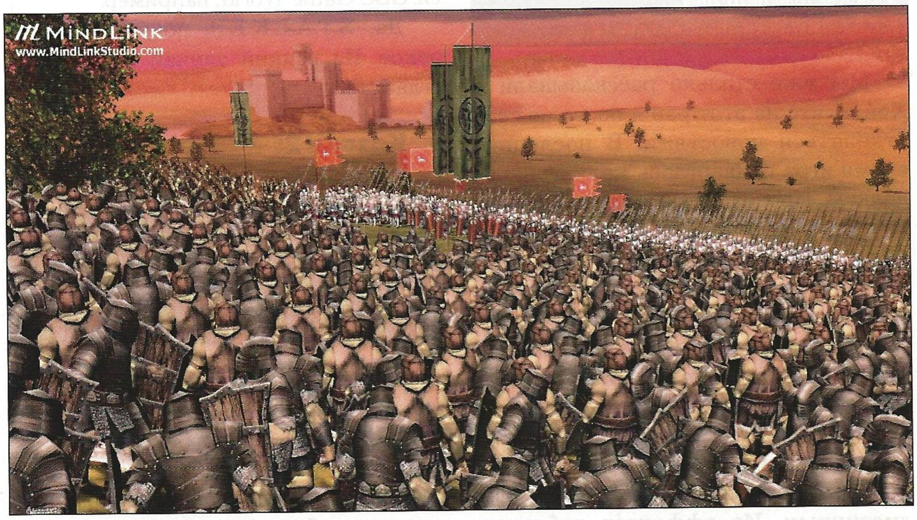
Кстати, каждый юнит будет обладать определенными ролевыми параметрами. Будет учитываться, к какой расе он принадлежит, каким оружием вооружен (порядка 30 вариантов), какие на нем надеты доспехи (еще 30 вариантов).



Перед каждой битвой игрок сможет с учетом особенностей противника и местности позаботиться о том, чтобы его войска были экипированы оптимальным образом. Вот теперь и пригодятся заработанные ранее кредиты. А еще ему будет позволено применять подразделения, которые он сохранил в ходе предыдущих сражений.

AI игры позволяет выставить на поле боя до шести лейтенантов, каждый из которых сможет взять под свое командование до 21 юнита. Лейтенанты - командиры среднего звена, каждый со своими навыками и склонностями (например, лейтенант может отличаться осторожностью, а может быть сорвиголовой).

На протяжении всей игры нам предстоит переключаться между героями, следуя поворотам сюжета. Что интересно, постепенно будет формироваться система взаимоотношений



ваших подопечных. Вплоть до того, что при определенных разногласиях возможно предательство и переход в стан противника.

Со временем из уцелевших в миссиях юнитов могут образоваться настоящие ветераны, причем будет позволено проводить пересортировку подразделений и даже смешивать их с другими отрядами.

Остается добавить, что предусмотрен режим мультиплеера.

Telladar Chronicles: Reunion

★ Жанр **Strategy + Tactical Wargame**
★ Разработчик **MindLink Studio**
★ Издатель **Не объявлен** ★ Дата выхода **Лето 2006**
★ Сайт **www.mindlink.com.ua/reunion.htm**

Поражение в упомянутой выше войне повлекло вполне ожидаемые последствия - нашествие орков. Экономика страны находится в плачевном состоянии, провинции выбились из-под контроля. Игроку отводится роль регента, которому и предстоит разрулить ситуацию, истребить неприятеля и восстановить полноценную государственность.

Основной режим - стратегический, на глобальной карте. К сражениям тактического плана игра будет обращаться для разрешения конфликтов между областями, на которые разбиты провинции.

Сюжет теперь не является определяющей составляющей игры, игроку предоставляется полная свобода действий. Воздействие на провинции осуществляется через подчиненных игроку управляющих. Чем успешнее действует игрок, тем выше поднимается показатель его авторитета, тем покорнее становятся наместники. Если же авторитета недостаточно, - могут возникнуть восстания и прочие неприятности.

Управляющие могут быть нечисты на руку. Что тут можно сделать? В наших силах направить в область шпиона для сбора соответствующего компромата. Зато доверенным чиновникам (которые, кстати, обладают собственным набором прокачиваемых RPG-характеристик) можно перепоручить не только функции прораба, но и разрешить улаживать недоразумения и военные конфликты с соседями на уровне AI vs. AI.

Развитие экономики осуществляется путем возведения на местах построек различного назначения, государственного (например, для получения новой технологии для улучшения шахтного дела) или военного. Каждая область богата теми или другими природными и "юнитными" ресурсами, и ее развитие нужно увязывать с местными особенностями. Например, нет смысла строить школу магов там, где не окажется подходящих учеников.

Естественно, по Reunion информации пока существенно меньше, чем по Decline. Но мы обязательно к ней еще вернемся.

Наш колумбарий

Ждать шутер от Deep Shadows уже надоедает, но тут ничего не поделаешь. Остается надеяться, что девелоперы не допустят ликинга кода, и в третьем квартале мы, наконец, сможем заняться колумбийскими проблемами.

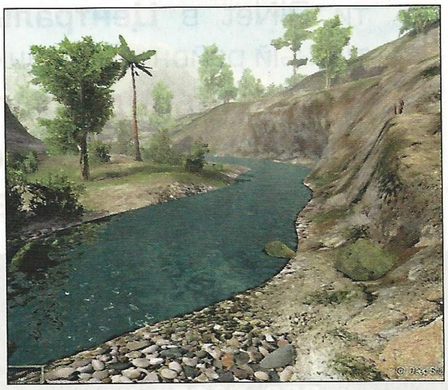
Xenus

★ Жанр **RPG/action**
★ Разработчик **Deep Shadows**
★ Издатель **Руссобит-М, ATARI**
★ Дата выхода **Лето 2004**
★ Сайт **www.deep-shadows.com/ru**

Мы уже столько рассказывали о Xenus, что на этот раз я позволю себе отделаться новостями. В последнее время игра подверглась мелким переделкам. Проведенные подтяжки явно пошли на пользу интерфейсу и главному меню. Из текстов и диалогов срочно вырезаются все случайные и неслучайные упоминания ныне здравствующих политических деятелей. Так, вспомнить всуе о Че можно, а вот о Фиделе - ни-ни.

Что касается геймплея, то произошла небольшая модификация ночного режима, который стал чуть более реалистичным. Из эффектов добавили бампмэппинг. Западный издатель попросил две дополнительные миссии, ориентированные на игрока с западным же менталитетом. О чем идет речь? Например, о том, что тем же американцам может показаться странным желание брата отправиться к черту на кулички с целью поиска пропавшей сестры. Поэтому по сюжету теперь нужно разыскивать дочь.





И еще один момент. Тот мужик, который на плакате игры очень сильно смахивал на Джорджа Клуни, более на него не смахивает.

Релиз игры состоится на всех рынках одновременно.

Как козаки...

Меня всегда удивляло, как разработчики умудряются улучшать игры, которые близки к совершенству. Казалось бы - все фишки уже окучены, все идеи отработаны. Но ведь некоторые умудряются. GSC Game World, например.

Да, S.T.A.L.K.E.R. пока оставим в покое. На всякий случай и чтобы не сглазить.

Казаки 2: Наполеоновские войны

★ Жанр **Strategy**
★ Разработчик **GSC Game World**
★ Издатель **Руссобит-М, CDV**
★ Дата выхода **Лето 2004**
★ Сайт **www.cossacks2.com**

Если коротко, то К2 будет правильной стратегией, т.к. в ней есть кораблики. А теперь - подробности.

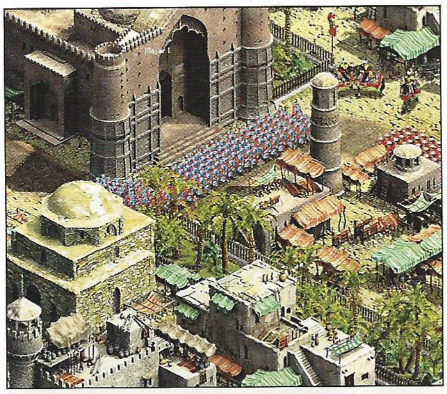
Движок переработан в очередной раз, поддерживает до 64 тысяч юнитов в кадре и обеспечивает суперреализм картинки, с использованием шейдерной воды, отражаемых облаков, анимированных кустов и прочей листвы. Обретет дополнительную информативность звук, например, специальный сигнал будет сообщать о появлении противника в зоне, находящейся под присмотром ваших юнитов или поселковой милиции.

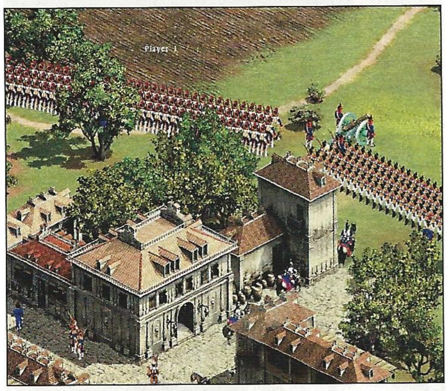
Изменилась кое-какая физика: пушки на горках стреляют дальше, ядра скачут по твердым грунтам и вязнут в болотах, стрелки на коротком расстоянии попадают точнее и наносят неприятелю больший урон.

Как и раньше, все ландшафты отрисованы в честном 3D, а юниты и здания - двухмерные.

Временной период: конец XVIII - начало XIX века, впрочем, это ясно и из названия игры. Шесть стран-участниц: Франция, Пруссия, Австрия, Россия, Британия и Египет. Каждая нация обладает уникальным архитектурным стилем, специфическими юнитами и характерными боевыми возможностями. Есть и бонусы: у России таковыми являются дополнительные мельницы, а у Британии - заводы по производству пороха.

Основное отличие от предыдущих игр "казачьего" сериала - существен-





ное возрастание роли строев, как для пеших отрядов, так и для конных. Причем, у каждой формации есть как достоинства, так и слабые стороны. Так, при расположении пехотного подразделения в линию возрастает сила атаки, порядок типа "квадрат" лучше всего подходит для марша, если же поставить каре, то повысится защита. Оставленный на пару десятков секунд без присмотра строй начинает самостоятельно окапываться (при этом он становится защищеннее с фронта и тыла в ущерб обороне флангов).

Без морали в современных стратежных играх - ни шагу. Ее состояние зависит от множества факторов: наличия командования (офицера, знаменосца и барабанщика), усталости, понесенных потерь, успешности собственных действий и поведения соседних юнитов. Отрицательное воздействие может оказать даже встреча с отступающими паникерами.

Что касается пушек, то теперь они смогут вести огонь не только ядрами, но и картечью. Также для них переработан алгоритм пасфайндинга (кто поиграл в первые "Казаки", тот знает, как пушки умели цепляться за углы зданий).

Учтена и роль личностей в истории: встречайте героев - Бонапарта, Багратиона и других. Первое знакомство - на уровне лейтенанта. С каждым новым званием будет расти количество войск, находящееся у них в подчинении, да и сражения будут становиться масштабнее.

Юниты теперь способны накапливать опыт, становиться ветеранами. Чем круче бойцы, тем лучше они дерутся врукопашную. Но если прокачанный отряд побежал с поля боя - все накопленные им бонусы аннулируются.

Когда потери подразделения приближаются к 60-70%, оно превращается в толпу. Доукомплектовать же отряд можно только при определенных условиях: в селах или с базы, причем предварительно потребуется окопаться. Если противник рядом - окопаться невозможно.

Более разнообразной стала дипломатия. Предусмотрена возможность заключать союзы, пакты о ненападении, получать разрешение на проход войск по территории государства.

Можно даже... купить страну! Не сразу, конечно, мощный сосед никогда не пойдет на подобную сделку. А вот если от его былой мощи останется последний сектор, то шансы сделать выгодное приобретение резко повысятся.

Кстати, есть мнение, что именно так обстояло дело с продажей Америке Аляски. Россия просто не могла тогда ее нормально защищать и предпочла получить хоть что-то, чем потерять все и задаром.

Возможна организация актов саботажа: щелчок мышки на секторе, выбор соответствующей опции, оплата услуги. А там уж - как получится, можно и впустую потратиться.

Экономическая система "Казаков 2" тоже преобразится. В ее основе - шесть ресурсов: камень, дерево, золото, еда, уголь и железо. Камень и дерево можно раздобыть исключительно в поселках, которые сначала сохраняют нейтралитет под охраной собственной нейтральной милиции. Вырезаем милицию - поселок переходит под наше управление.

Из-за кратковременности исторического периода дерево технологий будет существенно урезано, да и начинать с нуля не придется, в городах уже будет определенная инфраструктура.

Сингловая часть игры будет отчасти походить на варгейм. На глобальной карте игры можно будет покупать отряды, управлять добычей ресурсов, улучшать инфраструктуру секторов и организовывать их защиту. В незащищенном секторе расквартировано 4 отряда, максимально же в него можно втиснуть 24 подразделения. В свою очередь, укрепленные сектора способны производить больше юнитов.

Мультиплеер предлагает шесть исторических баталий (в т.ч. Аустерлиц и Египет) и четыре вымышленных. Десять карт выделено для скирмиша, который будет начинаться следующим образом: независимые деревни, каждому игроку - по 1000 единиц каждого ресурса, три шахты и одну ферму. И вперед, кто кого.

Как видите, новизны действительно вполне хватает на полноценный сиквел.

Ультима навсегда

К третьему дню выставки я уже совершенно нормально воспринимал фразы типа: "Сотник, а не выпить ли нам пива?" Рамзес, Кертис - так их знают в виртуальных вселенных, и именно эти имена они привыкли использовать и в реальной жизни.



Команда разработки и поддержки AoP: "Сотник, пошли по пиву!"

Age of Power

★ Жанр **Клон Ultima Online**
★ Разработчик **Руслан Явдошак (Ramsess)**
★ Сайт **www.uo.net.ua**

Мы писали об AoP в прошлом номере, поэтому - кратко.

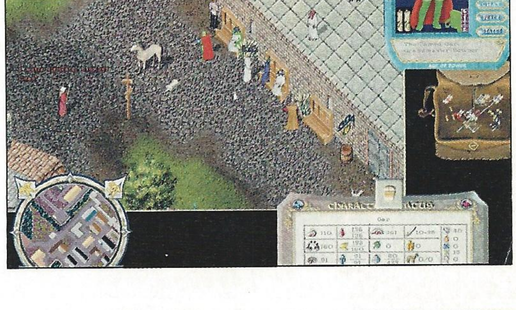
Во-первых, я в примечании к предыдущему материалу сообщил, что связь с сайтом игры желает много лучшего. Отсюда - уточнение: канал к самому игровому серверу нормальный, а с доступом к сайту тоже обещали все наладить.

Во-вторых, в AoP введен феодализм, основанный на закупке территорий с последующей ее раздачей вассалам. Здания можно ставить только на своей земле или участках вассалов. За пользование угодьями взимается ежемесячный налог в размере 10% от стоимости земли.

А еще произошло обновление серверного железа, теперь там стоит аж 4 Gb RAM.

Также разработан новый, оптимизированный формат представления мира, в который уже перегнали UO. В перспективе, у разработчиков зреет желание взяться за EQ или DAoC.

Я попытался склонить их в пользу DAoC, может, прислушаются?



Пепел МакЛауда стучит в Сердце Вечности

Киевская команда UDC Games делает на почве разработки игр первые, но не сказал бы, что совсем робкие шаги. И сразу, без особой раскачки, предлагает проект в жанре Action/RPG.

Heart of Eternity

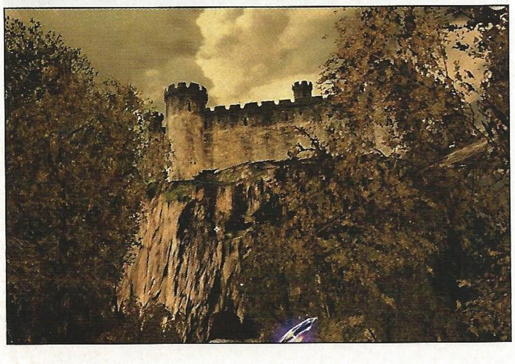
★ Жанр **Action/RPG** ★ Разработчик **UDC Games**
★ Издатель **Не объявлен** ★ Дата выхода **Лето 2005**
★ Сайт **www.udc-game.com/rus**

Не могу сказать, что концептуально сюжет игры в текущем варианте выглядит безукоризненно. Судите сами.

Жили-были бессмертные эльфы и боги. Потом вышла у них взаимная неприязнь, и на этом жизнь большинства эльфов прекратилась. Только небольшая их группа умудрилась унести ноги в другое измерение. Но страшна эльфийская мстя - один из ушастых магов придумал, как расплатиться с богами. В результате появился артефакт, с помощью которого можно организовать любому смертному автоматическое восстановление памяти и знаний в процессе постоянных перерождений. По замыслу коварного эльфа такой смертный станет настолько крутым, что сможет разобраться с самими богами.

Какой-либо навороченной генерации героя не предвидится. Это будет человек, мужчина, одиночка. Появится он в локации, расположенной на окраине человеческой империи, в небольшом баронстве. Тут ему встретится некий старик, который сообщает парню, что он попал. Правда, не на TV, но в число избранных, которым предназначено добраться артефактного Сердца Вечности и получить вечную жизнь путем осознанного перерождения с сохранением знаний и умений.





Основные расы: люди, гномы, эльфы, орки и... мертвые (разработчики считают, что последние образуются из-за неспособности души отделиться от тела).

Кругом - деревни, сбор дани, бандиты на дорогах, орочьи орды и орочий же пророк.

У гномов - свое отдельное государство в виде подземного поселения.

Магия эксплуатирует стихии Огня, Воды, Воздуха и Земли. Имеется хитрая возможность комбинировать удары оружием и магические заклинания. Правда, некоторые комбинации будут невозможны ввиду несовместимости стихий (например, файрбол в паре заморозкой не сработает).

Инвентарь будет ограничен по весу. Можно будет ездить верхом на лошади, которую позволяется использовать и как расширение рюкзака. Но лошадь могут увести конокрады. Поэтому лучше останавливаться в пути на постоялых дворах, где никто не помешает восстановительному сну героя.

По ходу игры наш герой будет получать наводку за наводкой, направляющих его к Сердцу Вечности. Попутно ему предстоит выполнять всевозможные квесты и набирать экспу, получаемую при истреблении монстров. С ростом уровня можно будет самостоятельно повышать скиллы и перки. Не последнюю роль сыграет известность персонажа. Не выиграешь турнир - не удастся переговорить с бароном, а значит - не будет даден ход дальнейшему развитию событий.

Игра будет учитывать поступки героя (что-то вроде принадлежности к Темной или Светлой теме) и, соответственно, будет открывать ему доступ к тем или иным скиллам и способностям.

Обещан оригинальный групповой AI монстров, для каждой разновидности - свой. Также все расы будут обладать уникальной тактикой ведения боя.

Текущее состояние движка демонстрирует симпатичную, но не более того, графику с видом от третьего лица. Это уже немножко вчерашний уровень. Правда, небо и облака смотрятся хорошо.

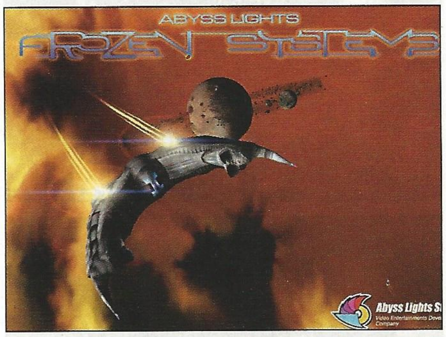
Учитывая тот факт, что информация на сайте и сведения, почерпнутые при личном общении, весьма отличаются, можно предположить, что концепция игры все еще находится в стадии становления.

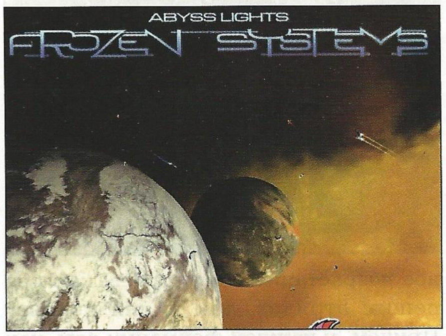
За миллионы лет до выхода человека в космос

Студии Abyss Lights - третий год, о профессионализме ее сотрудников говорят выполненные заказы для Sony, Miramax Films, DC Comix, Ford, Microsoft... На "Игрограде" студия представляла космический шутер от первого лица.

Abyss Lights: Frozen Systems

★ Жанр **Space Shooter (fly'n'shoot)**
★ Разработчик **Abyss Lights Studio**
★ Издатель **Не объявлен**
★ Дата выхода **Осень 2004**
★ Сайт **www.abyss-lights.com**





Давно это было. Даже давнее, чем написано в названии главы. Представьте себе огромную вселенную, в которой мирно сосуществуют представители восьми негуманоидных рас. К одной из них, Аспирогам, принадлежит главный герой. Внезапно прерывается связь с соседней звездной системой. Раньше в нее можно было запросто перейти, а теперь переход закрыт. В процессе изучения проблемы выясняется, что неприятности начались с приходом воинственной варварской расы Шааркс. Вот вам и завязка для синглового сериала из двух десятков миссий с нелинейными отклонениями.

Игра делается на собственном движке LVEngine, который превосходно справляется с симуляцией космических схваток. Физика будет, естественно, не вполне реальной, больше ориентированной на геймплей и экшн. Дветри миссии планируется организовать у поверхности планеты, для них предусмотрена специфическая модель, связанная с наличием атмосферы.

Игроку будут доступны два типа боевых кораблей: файтеры и дестроеры, остальные классы (крейсер, бомбер, бэтлшип, станции и т.д.) будут принимать участия в космических сражениях, но порулить ими не удастся. Летабельные аппараты - всего их шесть видов - принадлежат разным расам, что сказывается на различиях в их полетных и боевых характеристиках. Разработчики обещают наличие огромных космических станций и стыковочных доков, внутри которых можно будет летать.

Существенное значение придается оснащению используемых героем кораблей. В связи с этим игроку есть смысл выполнять все дополнительные задания в миссиях - глядишь, кое-что полезное и обломится.

Сражаться предстоит не в гордом одиночестве, но при поддержке звена. Ожидается наличие мультиплеера с десматчем. Впрочем, сингл тоже можно будет пройти в кооперативном режиме.

Горбачев с перестройкой

Как-то раз я раскопал в Сети одну маленькую онлайновую игрушку под названием Dragon Court. Сейчас клан Navigator Dragons занимает в ней почетное третье место. Не исключено, что приглянется народу и другая браузерная ролевушка, которая сейчас находится в состоянии беты - "Сказ о Змие Горыныче".

Сказ о Змие Горыныче

- ★ Жанр **Браузерная RPG**
- ★ Разработчик **МиК Портал**
- ★ Издатель **МиК Портал**
- ★ Дата выхода **Не объявлена**
- ★ Сайт **zmiy.iswith.us**

Основное ее достоинство - базирование на русском народном фольклоре. В качестве исходника разработчики взяли открытый проект LoGD (Legend of the Green Dragon), который, в свою очередь, уходит корнями в MUD LoRD (Legend of the Red Dragon).

Западные истоки проекта периодически тянутся к солнцу в виде непереведенных страничек, но этот грех искореняется на постоянной основе.

Система с виду совсем проста. Есть пять классов: ратник, богатырь, купец, охотник, волхв. Есть боги покровители, к которым иногда можно обратиться за помощью.

Сразу после генерации можно прикупить простейшее оружие (грабли) взамен штатного прутика. И - в лес, за экспой и золотом. На схватки с монстрами тратятся ходы, количество которых ограничено. Правда, в отличие от Dragon Court, новый игровой день стартует через каждые четыре часа.

Приятно порадовало стремление разработчиков привнести в игру побольше юмора. Например, среди 160 местных монстров можно встретить Горбачева, вооруженного перестройкой, или Тусняк белых мышей, которые дерутся холодными носами.

Галопом по аллодам

Мы уже выкладывали демку этого мода на наш диск, а теперь представилась возможность непосредственно пообщаться с его создателями. Ждать его бесплатного релиза осталось совсем ничего, никуда он не денется от нашего DVD.

Легенды Аллодов: Наследие некромансера

- ★ Жанр **RPG + Strategy**
- ★ Разработчик **N_Game Studios**
- ★ Издатель **N_Game Studios**
- ★ Дата выхода **Лето 2004**
- ★ Сайт **www.legendsofallods.bip.ru**



Сначала они просто увлеклись "Аллодами". Потом стали создавать сетевые карты, объединенные общим сюжетом. Но и этого им показалось недостаточно, и тогда было принято решение замахнуться на тотальную конверсию. Заручившись согласием Nival Interactive и "Буки", N_Game Studios в 2002 году вооружилась движком Dungeon Siege и принялась творить.

События "Легенд Аллодов" происходят спустя несколько лет после окончания истории "Аллоды 2: Повелитель душ". Поэтому, между сюжетами этих игр будет существовать связь, а игрок сможет повстречать знакомых персонажей.

Начинается все с возвращения главного героя с войны против орков в родной город Торквил. По пути он натыкается на умирающего некромансера, который перед смертью успевает отдать герою старинный браслет. При этом он произносит не совсем понятную фразу о том, что "... пусть он лучше попадет к безучастному человеку, чем к тому, кто его ищет". По-



Энтузиасты из N_Game Studios

том, как водится, следует череда странных событий, связанных с полученным браслетом. И все, - наш герой вошел в колею. Теперь он просто обязан разгадать тайну украшения, а заодно и спасти аллод Язес от напастей.

Заготовлено 15 локаций, сравнимых по размеру с крупными картами "Аллодов 2", 150 видов различного оружия с оригинальными текстурами, большое количество NPC (порядка двух десятков в каждом городе), развитая система квестов, множество диалогов. Портреты персонажей перерисованы с нуля, в наличии и полный аллодский монстрятник. Для одной только земли было заготовлено 350 текстур.

Герой сможет использовать оружие одновременно с магией (система напоминает ту, что была использована в "Проклятых землях"). Прокачка навыков будет происходить автоматически, рост уровня тоже предусмотрен.

В сетевом режиме: командная борьба, PK и квестовые задания.

N_Game Studios не собирается останавливаться на достигнутом. В планах команды - разработка игры на собственном движке.

Куда, куда вы...

Компания Frogwares представила на фестивале два находящихся в разработке проекта: адвентюрный экшн "Вокруг света за 80 дней" и квест "Шерлок Холмс. Серебряная сережка". К сожалению, нормально побеседовать с разработчиками не удалось, отчасти из-за того, что они сбежали, не дожидаясь окончания выставки. Поэтому подробности последуют в ближайших номерах.

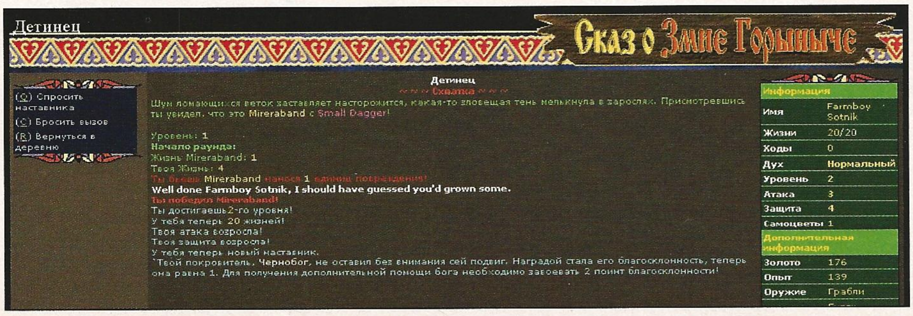
По серьгам

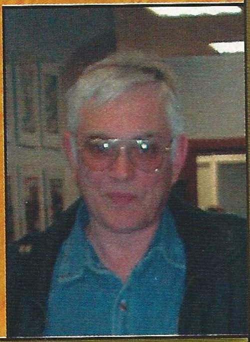
Номинаций на "Игрограде" было всего три, и распределились они по решению жюри из представителей игровой прессы следующим образом:

- лучшая игра - S.T.A.L.K.E.R. от GSC GameWorld;
- лучший дебют - Xenus от Deep Shadows;
- самый оригинальный проект - "Вий: История, рассказанная заново" от Crazy House.

С чем мы всех и поздравляем.

И я там был...





Владимир ВЕСЕЛОВ

Кто начал Вторую мировую войну? До недавних пор этот вопрос как-то не возникал. На Нюрнбергском процессе вся вина за развязывание войны была возложена на фашистскую Германию и ее главарей. Причем сделано это было не по принципу "проигравший всегда виноват", а достаточно аргументировано, с привлечением массы документов из архивов Третьего Рейха. Виновники были названы, главные из них повешены, остальные получили сроки, которые предпочли отбывать тихо, зная, что если начнешь качать права и доказывать "миролюбие" Германии, приговор могут и пересмотреть, причем не в твою пользу. Что характерно, даже в разгар "Холодной войны" никому на Западе не приходило в голову переложить хотя бы часть вины за величайшую бойню в истории на Советский Союз. И только когда началась так называемая "разрядка", когда СССР сам начал ломать барьеры и протянул Западу руку дружбы, в Англии вдруг объявился "историк", выдвинувший бредовую версию о виновности Советского Союза в развязывании Второй мировой.



Иллюстрация Даниила КУЗЬМИЧЕВА

Когда все эти преимущества были потеряны и отброшены, Англия, ведя за собой Францию, выступила с гарантией целостности Польши, той самой Польши, которая полгода назад с жадностью гиены приняла участие в ограблении и уничтожении чехословацкого государства.

Уинстон Черчилль

Кто начал Вторую мировую войну?

Я вовсе не собираюсь критиковать творения Резуна-Суворова, это прекрасно сделали другие, лучше меня разбирающиеся в предмете авторы (вот только почему-то их книги издаются у нас тиражами в 5-10 тысяч экземпляров, в то время как тиражи резуновских опусов исчисляются миллионами). Вместо этого я просто расскажу, как и почему началась Вторая мировая война.



Мюнхенское соглашение

Читаем и думаем

Если заглянуть в отечественный учебник истории, события осени 1939-го представляются примерно так: агрессивная, вооруженная до зубов Германия напала на маленькую беззащитную Польшу и с легкостью ее победила. Западные союзники в лице Франции и Англии ничего не сделали для помощи полякам, а просто сидели и наблюдали. В учебниках советских времен, кроме того, присутствуют рассуждения о том, что проклятые буржуи, движимые звериной ненавистью к первому государству рабочих и крестьян, сознательно подталкивали Гитлера на восток.

Однако у вдумчивого читателя возникает вопрос – если Англия с Францией мечтали столкнуть между собой фашистов и коммунистов, зачем они вообще ввязались в войну? Ведь между Германией и СССР не было общей границы, значит, воевать они могут только после исчезновения Польши. Не проходит и тезис о том, что Западу судьба Польши была безразлична. Ведь "сидеть и наблюдать" гораздо удобнее, когда ты не участвуешь в войне даже формально. Говорят, у них был договор с Польшей, по которому они обязаны были оказать помощь. Так ведь такой же договор был у Франции и Англии и с Чехословакией, что не помешало им преподнести ее Гитлеру на блюдечке с голубой каемочкой.

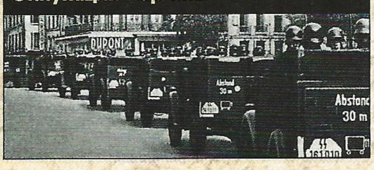
Следующий вопрос: почему "слабая и беззащитная" Польша рискнула ввязаться в войну с "вооруженной до зубов" Германией? Сейчас, когда мы знаем, что польская армия оказывала немцам организованное сопротивление всего неделю, решение поляков отвергнуть требования Германии кажется чистым самоубийством. Тем более что германские требования в сравнении с предъявленными за год до этого чехам, были весьма умеренными - присоединение к Германии Данцига и строительство через Польский коридор (узкий участок, отделявший в то время Восточную Пруссию от остальной Германии) экстерриториальных железной и автомобильной дорог. Что касается Данцига, он формально не входил в состав Польши, а являлся вольным городом под эгидой Лиги Наций. Если остальные гаранты независимости этого вольного города не возражали, так почему Польша должна была за всех отдуваться? Иметь на своей территории экстерриториальные дороги, конечно же, неприятно, но если альтернативой является поражение в войне и утрата независимости, пожалуй, что и согласишься.

Чтобы разобраться в этих непонятках, давайте сначала посмотрим на ситуацию с Чехословакией за год до войны.

Чехословакия

Официальная западная версия Мюнхенского сговора гласит: Англия и Франция стремились избежать войны, поэтому они всячески умиротворяли потенциального агрессора. Определенная логика тут есть. Война западным странам действительно была не нужна, их вполне устраивала ситуация, сложившаяся после Первой мировой. Требования немцев были в некоторой степени обоснованными (в Судетах большинство населения действительно составляли немцы, а вся Версальская система была построена на разграничении территорий по национальному принципу). Кроме того, одновременно с Германией территориальные претензии к Чехословакии выдвинули Польша и Венгрия, так что создавалась видимость справедливого разрешения вопроса.

Оккупация Парижа



Только ведь правители Англии и Франции отнюдь не были полными идиотами, им прекрасно было известно, что Германия, получив Судеты, вовсе не успокоится.

Тем, кто играл в "Цивилизацию", знакома ситуация, когда сильный сосед вдруг требует что-то от вас, не предлагая ничего взамен. Если отказать, в большинстве случаев он объявляет войну. Если в данный момент воевать вы не готовы, приходиться удовлетворять требования наглого соседа. Иногда такая уступка служит началом крепкой дружбы между вашими державами, но чаще происходит обратное – почувствовав вашу слабину, сосед через некоторое время выдвигает новое требование, потом еще и еще. Так что соглашаться с наглыми требованиями нужно только в крайнем случае. Была ли ситуация вокруг Чехословакии таким крайним случаем?

В сентябре 38-го Вермахт был значительно слабее, чем в сентябре 39-го. Не секрет, что как минимум две немецкие танковые дивизии были вооружены исключительно чешской техникой. В германской армии широко использовались прекрасные чешские грузовики, производи-





лось на чешских заводах и разное вооружение. Все это очень помогло немцам во время войны, но в 38-м чешские заводы работали на противную сторону.

Теперь взглянем на карту. Территория Польши преимущественно равнинная, прекрасно приспособленная для действия танковых соединений. Удобных для обороны рубежей мало и расположены они на приличном удалении от границ. Другое дело - Чехословакия, ее граница с Германией проходит главным образом по горам, и в этих горах чехи с помощью французов построили мощную линию укреплений. Наконец, и чешская армия была не чета польской – на вооружении у чехов состояло самое современное вооружение и в достаточном количестве. Словом, можно с уверенностью сказать, что блицкрига в Чехословакии не получилось бы. Немцы надолго застряли бы на границе, Франция и Англия успели бы отмобилизовать войска и ударить Германии в спину. Война закончилась бы достаточно быстро, после чего можно было опять свести германскую армию к полицейским частям, наложить на побежденных новую непосильную контрибуцию и продолжать танцевать свои фокстроты и танго.

Однако такой вариант не устраивал Запад. Дело в том, что у Чехословакии имелся договор о взаимопомощи с Советским Союзом. Договор достаточно странный, в нем помощь СССР обуславливалась вступлением в войну Франции. Т.е., если после нападения Германии на Чехословакию французы сочтут нужным помочь чехам, Красная Армия вступает на территорию Чехословакии и помогает отразить агрессию. Если же французы остаются в стороне, СССР тоже не вмешивается. Так что, если пришлось бы начинать войну из-за Чехословакии, то Советский Союз неизбежно оказался бы в числе стран-победительниц. Пришлось бы выделить ему что-то из добычи: часть немецкого оружия, немножко деньжат из контрибуции и т.д. Кроме того, возрос



Группа польских партизан

бы международный престиж России, и она смогла бы войти в клуб великих держав. Пойти на это Запад никак не мог, и не из-за каких-то там идеологических соображений, а просто потому, что усиление России во все времена было ему не выгодно. Поэтому Чехословакией пришлось пожертвовать.

Польша

Предположим, Англия поступила бы с Польшей точно так же, как с Чехословакией, т.е. посоветовала полякам удовлетворить все требования немцев и дала понять, что воевать за свободу Польши не собирается. Потенциальным союзником для поляков в этой ситуации был СССР, но с ним не все обстояло просто. Дело в том, что по Версальскому миру граница между Польшей и Советским Союзом должна была проходить по так называемой "Линии Керзона", примерно совпадающей с тепе-решней восточной границей Польши. Но в результате советско-польской войны 1920 года поляки присоединили пресловутые Западную Украину и Западную Белоруссию. СССР, вполне естественно, считал эти земли своими, хотя до поры до времени вопрос об их возвращении ребром не ставил. Теперь подумайте, если у вас два соседа, причем каждый из них имеет к вам территориальные претензии, а воевать друг с другом они могут только на вашей территории, есть ли смысл заключать союз с одним против другого? Для оказания вам помощи союзник неизбежно должен будет ввести свои войска в вашу страну, но согласится ли он за просто так вывести их по окончании войны? Так что в союзе с СССР поляки

Бомбардировка Лондона



могли бы отстоять свои земли на западе, но наверняка утратили бы земли на востоке. Как известно, хрен отнюдь не превосходит редьку по вкусовым качествам, поэтому договор о взаимопомощи с Советским Союзом был для поляков практически исключен.

Могла ли Польша одна победить Германию, или хотя бы свести войну вничью? Вряд ли. Население Германии в то время было 80 миллионов, Польши - 35 миллионов, ну а в экономическом плане превосходство немцев было еще значительнее. Значит, единственным исходом германо-польской войны могло быть поражение Польши (хотя тогда никто не предполагал, что последует оно всего через две-три недели после начала боевых действий) и образование советско-германской границы.



Варшава в огне

Согласно официальной советской истории Западу только это и было нужно. На деле же и тут не все так просто. Советско-германская война, несомненно, началась бы, причем как минимум на год раньше. Но Германия была бы в значительно более выигрышном положении, чем в 1941 году – войны на Западе нет, держать оккупационные войска в Европе не нужно, можно направить весь Вермахт против России. На просторах Атлантики царит мир, корабли из Америки спокойно доставляют в Третий Рейх все необходимое.

Что касается Советского Союза, его положение было бы гораздо хуже. В варианте благожелательного нейтралитета Англии и Франции Гитлеру не было необходимости заключать с Россией какой-либо договор, значит, он имел возможность захватить всю Польшу, включая Западные Украину и Белоруссию. Стало быть, немецкие войска стартовали бы с позиций на сотню-другую километров ближе к советским индустриальным центрам (тут надо вспомнить, сколько километров не дошли немцы до Москвы). Эвакуировать промышленность на восток вряд ли удалось бы, а помощи с Запада никакой нет. Получается, что поражение СССР в такой войне было бы вполне вероятным. "Поджигателям войны" в лице Анг-



Рапространение фашистской агрессии (1.IX.1939 г. - 21.VI.1941 г.)



лии и Франции остается только радоваться? А вот и нет, радоваться им пришлось бы недолго. Получив громадные богатые территории на востоке, и организовав их эксплуатацию с чисто немецкой педантичностью, Германия лет через пять-десять превратилась бы в сверхдержаву, способную диктовать свою волю всему миру. Так, что движение Гитлера на восток для англичан и французов было столь же, если не более, опасным, как и его движение на запад.

Идеальный вариант

По предвоенным планам союзников война должна была развиваться по такому сценарию: польские войска занимают оборону на границах, и более-менее успешно отражают первый натиск противника. Если немцам удается на каких-то участках прорвать фронт, поляки организованно отходят на второй рубеж обороны (по рекам Неман, Нарев, Висла, Сан). Наконец на 15 день войны в дело вступают англо-французские войска, начиная наступление на Западном фронте. Немцы вынуждены перебросить часть сил туда, а поляки получают возможность начать марш на Берлин.

Сейчас, когда мы знаем, сколько и как воевала польская армия, этот план кажется, чуть ли не фантастикой. Но в 39-м он выглядел вполне реально. О том, какое значение к этому времени приобрели танки и авиация, мало кто догадывался, так что при расчете сил стратеги обращали главное внимание на живую силу, а с ней все было в порядке.

По официальным послевоенным данным Вермахт задействовал в Польской кампании 1,6 млн. чел, а польская армия - 1 млн. чел. Превосходство Германии явное, но не подавляющее. Однако если бы война развивалась "по правилам", силы сторон очень скоро стали бы почти равны. В Польше было порядка 2,5 миллионов подготовленных резервистов, правда, оружия на всех не хватало. Поэтому по планам польского генштаба предполагалось иметь на 7-й день войны армию в 1,5 миллиона человек. Если бы последовали своевременные поставки оружия из Англии через Румынию



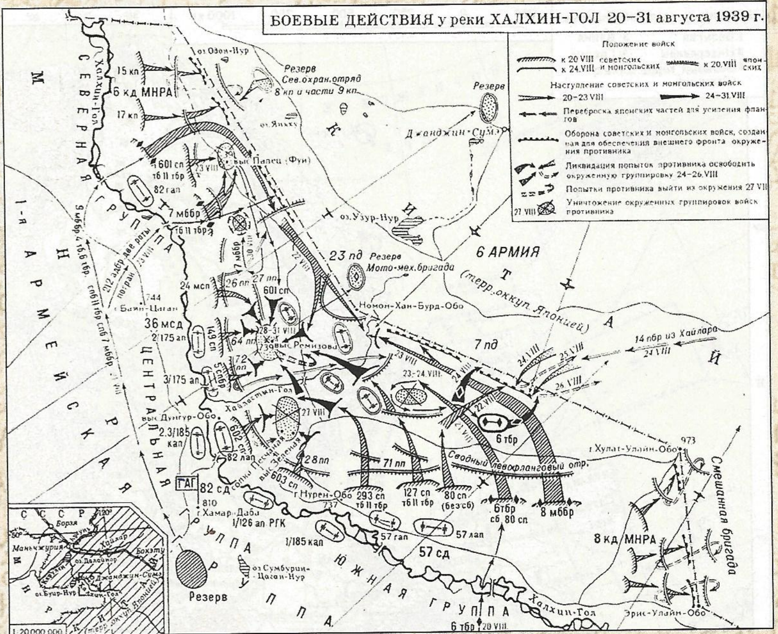
(договоренность об этом была), Польша смогла бы развернуть почти трехмиллионную армию. Что касается Германии, то она в этой войне выставила все, что могла.

Тут следует напомнить, что всеобщая воинская повинность в Германии была введена только в 1935 году. Поэтому через военную службу успело пройти порядка 1 миллиона человек. Кроме них имелся так называемый "эрзац-резерв" (родившиеся между 1901 и 1914 годом и в армии никогда не служившие) и ландвер (успевшие повоевать в Первую мировую). Из ландвера с началом мобилизации формировались резервные дивизии, которые отправлялись на Западный фронт пугать французов с англичанами. Призванные же из эрзац-резерва приступали к обучению, которое не могло быть закончено раньше, чем через полтора-два месяца. Получается, что продержаться две недели и связать при этом почти всю германскую армию поляки вполне могли. Собственно, они и продержались, хотя и со значительно большими потерями, чем предполагалось.

Другой вопрос, почему же англо-французы не начали своего наступления на 15-й день войны? Они в тот момент имели подавляющее превосходство на Западном фронте, причем не только в живой силе, но и в танках, орудиях и самолетах. Так называемый "Западный вал" существовал главным образом в пропагандистских высказываниях Геббельса, да и защищали его плохо обученные и слабо вооруженные резервные дивизии. Стало быть, союзники вполне могли в это момент задавить Германию, но тут выяснилось, что им это уже не выгодно.

Свет с востока

Как мне кажется, я достаточно аргументировано доказал, что перед войной Запад вовсе не собирался натравливать Германию на СССР, потому как это могло привести к усилению Германии. Но если Западу было невыгодно усиление Германии, то еще более невыгодно для них было усиление России. Поэтому был у





Нюрнбергский процесс. Международный военный трибунал

них планы, как не дать "русскому медведю" слишком уж накачать мускулы, и главным действующим лицом в этом плане должна была быть Япония.

К сожалению, я не имею возможности тут столь же подробно разобрать ситуацию со Страной Восходящего Солнца, поэтому только отмечу, что для Англии и Франции усиление Японии за счет Советского Союза не несло особой угрозы. Да и вообще, кто тогда мог подумать, что какая-то Япония может чем-то угрожать державам Запада? А вот России японцы могли приставить крепкий горчичник к затылку. Но в том же самом сентябре 39-го произошло событие, в корне изменившее ситуацию на востоке – разгром японцев на Халхин-Голе.

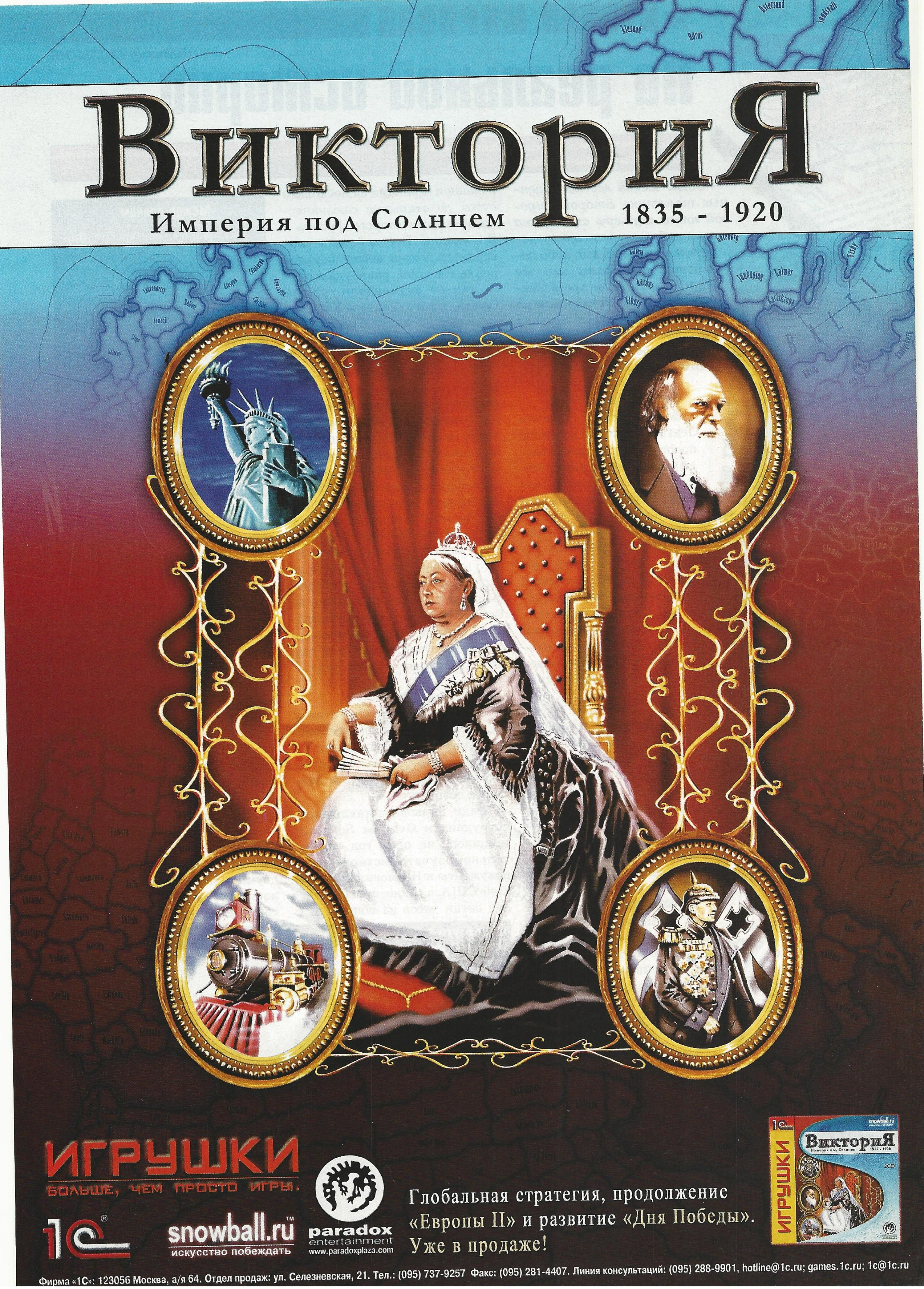
Боевые действия в Монголии были прекращены 16-го сентября, но уже 8-10 числа с японцами было все ясно. И тут западные демократии поняли, что просчитались, Красная Армия оказалась гораздо сильнее японской, так что "укротить медведя с помощью макаки" не получилось. А раз так, значит кончать с Германией явно преждевременно, вместо этого лучше использовать ее для ослабления СССР.

Того, что, покончив с Польшей, Гитлер ринется на запад, англичане с французами особо не опасались. В "Майн кампф" четко изложено, куда и зачем должна быть направлена экспансия Германии (на восток, для завоевания жизненного пространства). Кроме того, имелась пресловутая "Линия Мажино", считавшаяся неприступной, а к варианту наступления через Бельгию союзники были хорошо подготовлены (о гениальном плане Манштейна в то время не думал даже сам Манштейн). Стало быть, наилучшей стратегией для союзников было сидеть и ждать когда начнется германо-советская война, а потом действовать по обстоятельствам. Если немцы начнут одерживать верх, подождать, когда положение для России станет безнадежным и ударить немцам в тыл. Если же война примет затяжной характер, дождаться, когда обе страны будут предельно истощены, и покончить с обоими.

Почему же в таком случае союзники не заключили мир с Германией? Вовсе не из соображений престижа, как принято считать, а чтобы иметь возможность в любой момент вмешаться в ход событий. Ведь их армии были полностью отмобилизованы, а при заключении мира пришлось бы их распустить. Отсюда и родилась "Странная война", которая неожиданно для союзников закончилась их разгромом в мае 1940 года.

Демонстрация с требованием открытия второго фронта




ВикториЯ
Империя под Солнцем
1835 - 1920
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
искусство побеждать
paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com
Глобальная стратегия, продолжение
«Европы II» и развитие «Дня Победы».
Уже в продаже!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Владимир ЧАПЛЫГИН

По реальной истории

★ Жанр Combat Simulation ★ Издатель Ubisoft Entertainment ★ Разработчик Gearbox Software ★ Дата выхода Декабрь 2004 года ★ Сайт www.brothersinarmsgame.com

Этой весной все посвященные тематике Второй мировой войны шутеры от первого лица либо находятся в разработке не первый год, либо являются сиквелами или же адд-онами к ранее прославившимся играм. Исключение из сформировавшегося правила составляет лишь недавно анонсированный проект Brothers in Arms.

Как это было

Минувший месяц Gearbox Software не спеша подогревала интерес к своему творению, выдерживая поистине станиславские паузы. Сначала нам сообщили, что в недрах компании зреет некий проект под кодовым названием War Story, сюжет которого посвящен событиям Второй мировой. После этого на сайте игры посетителей стали потчевать цитатами из дневника некоего американского солдата.

Наконец, 15 апреля состоялся расставивший все точки над i полноценный анонс: с обстоятельным пресс-релизом и порцией ingame-скриншотов. Из него стало ясно, что игра теперь откликается на Brothers in Arms и что с адреса www.warstory.net она переехала на нынешний официальный сайт.

За день до...

В Brothers in Arms вам предстоит в роли сержанта воздушно-десантных сил Мэтта Бейкера (третье отделение, третий взвод, рота "Фокс", 101 дивизион воздушно-десантных войск) возглавить дюжину парашютистов, сброшенных на планерах над территорией оккупированной Франции за несколько суток до открытия союзническими силами второго фронта в Нормандии. Все действия развернутся вокруг небольшого городка Carental, равноудаленного как от знаменитого пляжа Омаха, так и от сектора Юта, где в 6 часов 30 минут 6 июня 1944 года высадятся первые американские солдаты.

Но это будет завтра, а 5 июня 1944 года вместе с участниками французского движения сопротивления вам необходимо взорвать железнодорожные пути на линиях Париж-Шербур, Сен-Ло-Кутанс, Париж-Гранвиль, Канн-Байе и Канн-Вир, а также перерезать кое-какие важные телефонные кабели. Всего же в шкуре Мэтта Бейкера вам предстоит прожить в режиме реального времени ровно 8 дней. Если судить по предварительной информации, все очень похоже на Band of Brothers - сериал Стивена Спилберга про десантников и операцию Оверлорд (а еще там играл Том Хэнкс - прим. ред.).

Три кита успеха

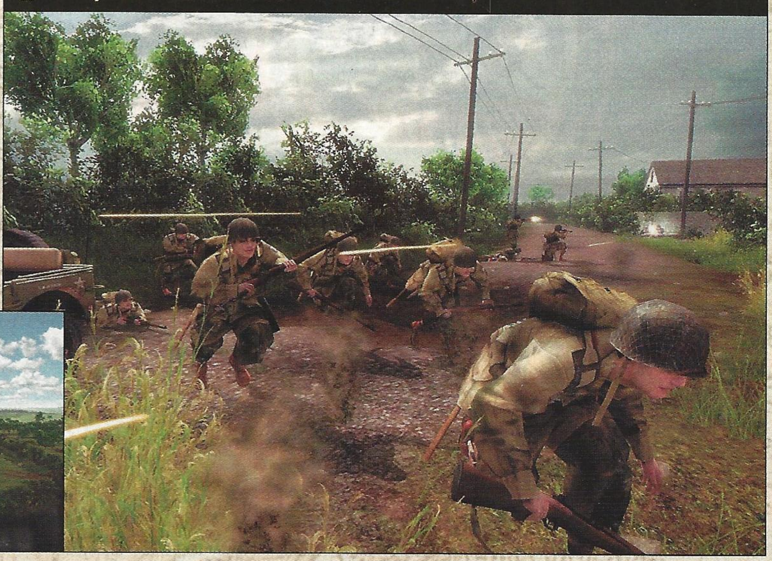
Разработчики делают ставку на три вещи: невероятную реалистичность происходящих на экране монитора событий, интересный игровой процесс и красивую графику.

Ради первой составляющей сотрудникам Gearbox Software пришлось не один год внимательно изучать исторические документы в Национальном Архиве США, а также провести более сотни часов за общением с реальными участниками событий. Наиболее существенную помощь разработчикам оказал полковник Джон Антал (в прошлом - сержант воздушно-десантных сил). Слово президенту Gearbox Software Рэнди Пичфорду: "Он поделился с нами некоторыми тактическими секретами, которые применяли солдаты в те времена. Собственно, они и легли в основу игровых приключений. По сути, Джон стал проектировщиком игры. Он привнес в геймплей множество доселе невиданных новинок и помог нам сделать Brothers in Arms более классным продуктом и, что важнее, более реалистичным по части тактики".

Изначально вы высаживаетесь на вражеской территории с двумя видами стрелкового оружия: пистолетом Colt 45 и чем-то из следующего набора: M1

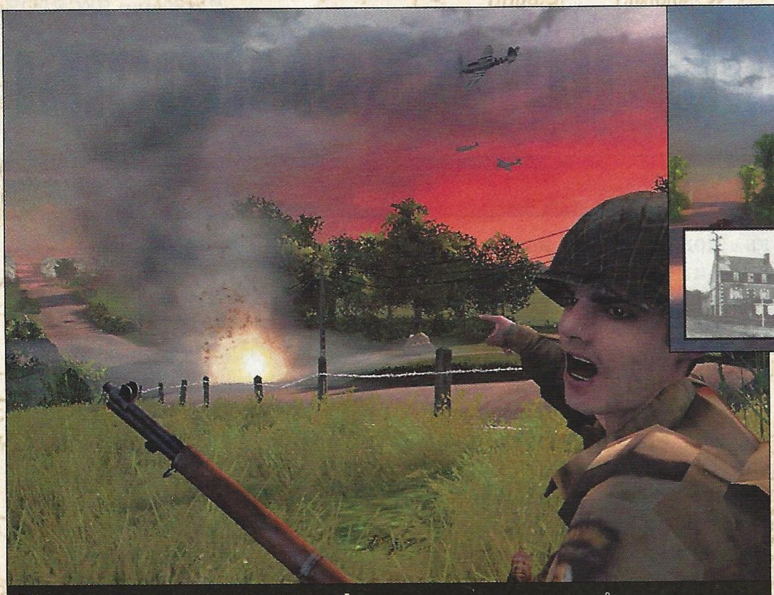
Между прочим...

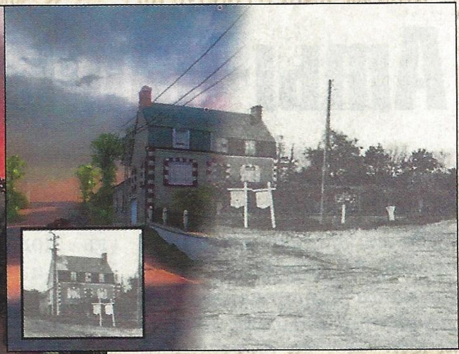
Оказывается, консультант Brothers in Arms полковник Джон Антал любит на досуге поиграть в компьютерные игры. Вот что он думает о нынешнем положении дел на ниве милитаристических шутеров от первого лица: "С этими играми всегда одна беда - они обещают нам солдатскую жизнь, но на самом деле не помещают нас в горячку сражения. Настоящие солдаты знают, что в бою ты живешь и сражаешься исключительно в команде. Наличие лидера имеет большое значение. Хорошая тактика всегда побеждает. Отсутствие хорошего лидера и плохая тактика приводят к смерти".



Где-то тут может быть Том Хэнкс







Эй, посмотри, как шарахнуло-то!

Между прочим...

И все-таки, почему сначала проект назывался War Story, а потом резко поменял свое имя на Brothers in Arms? Дело в том, что издательство Ubisoft Entertainment заключило с компанией Gearbox Software долгосрочное соглашение, по условиям которого разработчики обязаны создать сразу несколько игр военной направленности. Первым продуктом стал Brothers in Arms, а вся линейка носит название War Story.

Garand Rifle, Thompson Sub-Machine Gun или Browning Automatic Rifle. Не исключено, что с собой можно будет взять и снабженную оптическим прицелом винтовку Springfield `03. Все остальное придется добывать в боях. Но все равно больше двух наименований с собой вы не утащите – такова плата за реализм. Не надейтесь встретить в игре аптечки или еще какие-нибудь исцеляющие средства. Все серьезно – никаких процентов и линеек, символизирующих состояние вашего здоровья.

Это вам не в игрушки резаться, здесь все серьезно

Игровой процесс Brothers in Arms не стоится исключительно на ваших индивидуальных действиях. Остальные члены отделения не банальные участники массовки, а самые настоящие помощники. Как командир, вы можете отдать им тот или иной приказ а-ля Ghost Recon. Например, атаковать цель или же двигаться гусиным шагом и так далее. Все остальное ваши подчиненные сделают самостоятельно: на полусогнутых добегут до кучи валунов, выглянут из-за укрытия и метким выстрелом снимут вражеского часового. Со стороны данная картина больше всего напоминают атмосферу Raven Shield, но только не в декорациях ближайшего будущего, а в период Второй мировой.

Классический пример грамотного взаимодействия отделения – это штурм хорошо обороняемого дома, в котором основательно засели немцы. Вы делите подконтрольных вам солдат на отряды. Первый ведет по неприятелю беглый огонь из пулеметов и не дает немцам высунуть головы. Тем временем второй заходит к дому с тыла или фланга и попросту закидывает его гранатами. В американской армии подобной тактике дали имя "огонь и маневр".

Впрочем, высоким уровнем искусственного интеллекта наделены не только ваши подопечные, но и противники. На языке разработчика эта штука называется "ситуативный AI". То есть, немцы так же, как и вы, неплохо ориентируются на местности и способны принимать точно такие же решения.



Рассвет 6 июня 1944 года

Сага об индивидуальности радиста

За третий компонент отдувается новое графическое ядро. Игра может похвастаться впечатляющим динамическим освещением, невероятно красивым небом, фотореалистичностью местности и высококачественными моделями персонажей. Самое главное – движок без особых проблем справляется с прорисовкой открытых локаций и при этом не тормозит в тот момент, когда действия разворачиваются в узких закрытых пространствах. Если возникнет необходимость, то в самой горячке боя можно будет переключиться из так называемого вида из глаз на вид от третьего лица. Такой ход поможет быстро сориентироваться и трезво оценить ситуацию.

Каждый солдат – это, в первую очередь, яркая индивидуальность. Так что никаких "а вот этот парень номер 1 – мой радист" не будет и в помине. Будет Джо - радист и просто веселый малый родом из Канзаса.

Разработчики не только смоделировали индивидуальные черты лица всех парашютистов, но и пригласили для их озвучки профессиональных голливудских актеров. Причем нам обещают, что никаких фраз а-ля "Эй, обезьяны, вы что, хотите жить вечно?" мы не услышим.

Самый перспективный

Из всех шутеров на тематику Второй мировой, Brothers in Arms является, пожалуй, самым амбициозным и наиболее инновационным проектом. Сотрудники Gearbox Software не стали идти по накатанной разработчиками Medal of Honor и Call of Duty дорожке и предпочли пусть и красочному, но все-таки уже порядком поднадоевшему засилью скриптов свой собственный путь. Пока рано судить о том, что из этого получится в итоге. Но и пребывать в неведении осталось не долго, так как первые уровни игры будут показаны на выставке Electronic Entertainment Expo 2004.

Н



Владимир ВЕСЕЛОВ

Аты-баты шли Комбаты

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Game Factory Interactive** ★ Разработчик **3AGames** ★ Дата выхода **Не определена**
★ Сайт **www.kombat-game.com/rus**



Когда мы опубликовали первое превью "Блицкрига", некоторые наши читатели на форуме упорно задавали вопрос: "Но ведь это же будет что-то вроде Sudden Strike"? Мы столь же упорно отвечали: "Нет, это будет совсем другая игра". Тем не менее, отдельные склонные к штампам и ярлыкам личности нам не верили. Подозреваю, что эти личности, посмотрев на прилагаемые к данному превью скриншоты, решат, что "это будет та же "Вторая мировая". Специально для них сообщаю: нет, это будет совсем другая игра.

Разработчики определяют жанр "Комбата", как "полностью трехмерная стратегия реального времени с нелинейным сюжетом". С другой стороны они же утверждают, что это "это военный симулятор с элементами RPG". Наконец, чтобы окончательно все запутать, говорится: "Мы уделяем большое внимание к тактическому аспекту приемов ведения войны, но игрок также управляет повседневными запасами, военными поставками, например". Попробуем решить эту головоломку.

Кто сердце не прятал за спины ребят?

Главное отличие "Комбата" от всех остальных аналогичных игр – нелинейная кампания и большая степень свободы игрока. Причем эти нелинейность и свобода простираются до того, что результаты войны в игре могут быть совсем не такими, какими они были в реальности. По мысли разработчиков выглядеть это должно так: в начале игры соотношение сил сторон, расстановка войск и все прочее полностью соответствует реальным. После первой же миссии глобальный AI обсчитывает как изменилась обстановка в результате действий игрока. Моделируется новая ситуация и генерится следующая миссия, соответствующая новому положению вещей. Если действия игрока все время будут успешными, ситуация для его стороны будет постоянно улучшаться, так что в конце концов она и выиграет войну.

Тут возникает вопрос, если игрок начинает как командир сравнительно небольшого подразделения, смогут ли его действия столь уж сильно улучшить или ухудшить ситуацию? Этот вопрос снимается достаточно просто - с одной стороны игрок всегда находится, так сказать, на острие главного удара, в том самом месте, где в данный момент решается судьба кампании. С другой же стороны, его действия оказывают влияние на соседние части и подразделения. Представим такую ситуацию, в июне 41-го какая-то рота задержала немцев на пару часов дольше, чем это было в реальности. В результате стоявший чуть дальше от границы полк не попал под внезапный удар, а успел занять оборону. Из-за этого какой-то танковой дивизии не пришлось вступать во встречный бой по частям, и она успела сосредоточиться и контратаковать противника по всем правилам. Не стану дальше продолжать эту цепочку вероятностей, надеюсь, вполне понятно, что в конечном итоге исход первого дня войны на данном участке был бы совсем другой, что не могло не сказаться на ситуации в целом.

Впрочем, по задумке разработчиков игрок не должен всю войну оставаться командиром роты или батальона (как это происходит в "Блицкриге" или



Прим. Ред. У них там одни немцы на скриншотах! От возмущения подписи как-то не придумывались

"Второй мировой"). При успешных действиях он растет в звании, получает полк, дивизию, а, может быть, и армию. Движок игры вполне способен демонстрировать боевые действия на полковом и дивизионном уровне – нам обещается до 15000 юнитов для каждой из сторон. Действиями более крупных соединений можно будет руководить на глобальной карте фронта.

Есть правда одна непонятка, в пресс-релизе сказано, что в самом начале игрок должен определиться в каком роде войск он будет служить, в пехоте, или в танковых войсках, и этот выбор повлияет на всю кампанию. На ротном, батальонном, полковом уровнях такой подход понятен, но уже на дивизионном он, по крайней мере, странен.

Резюме

Как видите, задумка у игры весьма нестандартная, я бы даже сказал, что предлагаемая нам концепция является мечтой каждого Настоящего Стратега. Однако предвижу массу подводных камней, обойти которые молодой команде будет ох как не просто. Не слишком ли амбиционный проект они взвалили на свои плечи? **Н**

Обратите внимание, сразу несколько гансов играют на губных гармошках





Братья Пилоты
Обратная сторона Земли
о.ТАСМАНИЯ
1С ФИРМА «1С»
PIPE STUDIO

Владимир ВЕСЕЛОВ

Боевая готовность № 2

Пишем, что наблюдаем. Чего не наблюдаем, не пишем.
Фадей Беллинсгаузен

★ Жанр **Симлятор москитного флота** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Акелла** ★ Дата выхода **Конец 2004** ★ Сайт **www.pt-boats.net**



Выписка из вахтенного журнала:

21.04.04 13.32 На борт "Акеллы" поднялись кап. 2 р. Веселов и л-т Подстрешный.

21.04.04 17.24 Кап. 2 р. Веселов и л-т Подстрешный сошли на берег.

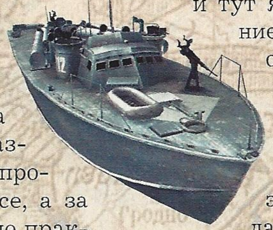
Сухой казенный стиль официального документа не допускает каких-либо эмоциональных выражений, иначе в вахтенном журнале было бы записано что-то типа "поднялись с надеждой во взорах" и "сошли на берег в полном обалдении". Мы надеялись увидеть что-то красивое и интересное, а обалдели от того, что оно оказалось гораздо красивее и интереснее.

Хотя "Морской охотник" разрабатывается уже почти год, до окончания проекта еще очень и очень далеко. Работа над движком в самом разгаре, модели техники проработаны далеко не все, а за миссии и кампании еще практически не брались. Так от чего же десантная партия "Навигатора" пришла в восторг? Докладываю по порядку.

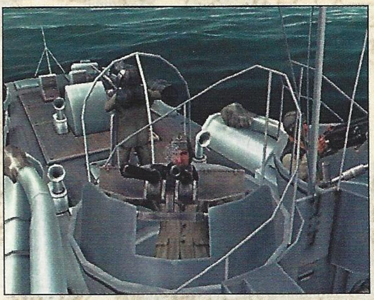
Любуемся морем

Торпедный катер Г-5 набирает ход, выходит на редан и начинает резво скакать с волны на волну. Картина удивительно красивая, а физика взаимодействия корпуса катера с водой поражает воображение. В зависимости от того, под каким углом катер встречается с волной, он получает крен на тот или иной борт, в зависимости от высоты волны прыгает выше или ниже. Если переключиться на вид с места рулевого, ловишь себя на том, что во время прыжка катера непроизвольно напрягаешься, ожидая удара от встречи с волной.

Прошу остановить катер и некоторое время просто смотрю на воду. Картина завораживающая, полная иллюзия, что ты стоишь на палубе кораблика, дрейфующего неподалеку от берега, и смотришь на толчею волн на мелководье. В данный момент детально проработан только этот вид волн, но движок сможет воспроизводить и мертвую зыбь, и ветровые волны с барашками пены, и многометровые "девятые валы". Говорят, что у поморов есть более десятка названий волн, может, и не все они будут реализованы в игре, но взаимное отражение, интерференция и прочие штучки будут обязательно.



Катер снова набирает ход, и тут я обращаю внимание на то, что начисто отсутствует кильватерный след и брызги от форштевня. Мне объясняют, что все это уже есть, но в данный момент прорабатывается взаимодействие катера с водой, поэтому для лучшей визуализации эффектов воздействие катера на воду отключено. Предложение немного подождать, пока будет подключена полная реалистичность, отклоняю. А то потом скажут, что разработка проекта задержалась на полгода потому, что дотошный Веселов в разгар процесса потребовал показать ему всякие мелочи. Да и сомнений в том, что акелловцы в конечной версии сделают все, как надо, у меня нет.

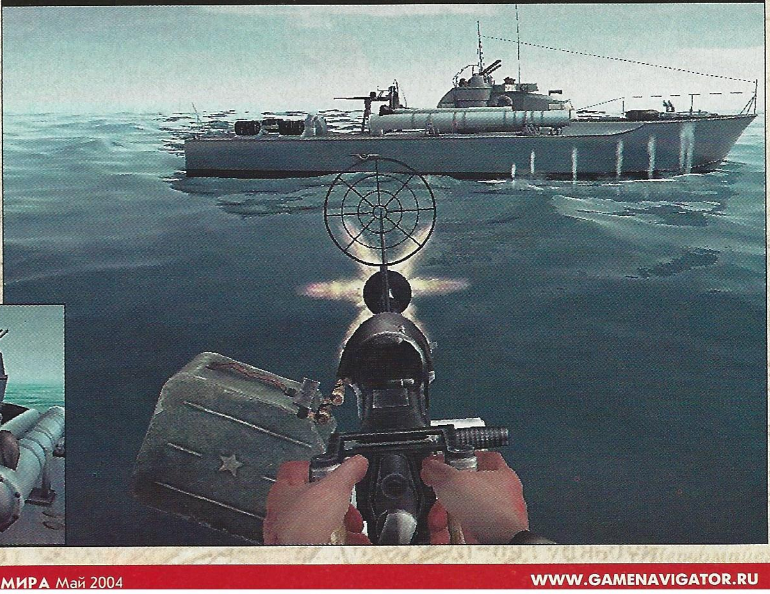


Напоследок мне продемонстрировали работу пулемета. Стоявший неподалеку от нашего катер, получив в борт очередь из спаренного ДШК (калибр 12,7 мм), накренился и медленно отошел в сторону. Впечатляет.

Любуемся техникой

На другом компьютере нам показывают готовые модели кораблей. Поскольку первой должна выйти в свет версия игры для российского рынка, а в ней будет только советская кампания, в данный момент идет работа над советской и поставлявшейся нам по ленд-лизу американской техникой. Я, так сказать, лично знаком с торпедным катером Д-3 (в семидесятые годы они еще использовались в качестве разъездных и командирских, без вооружения, ко-

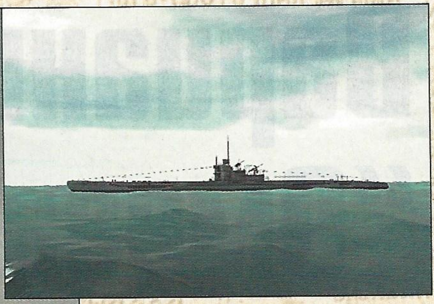
Зенитный пулемет — это не только средство борьбы с авиацией, но и несколько прикольных фантанчиков на воде

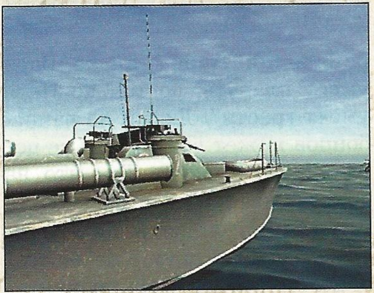






Самолет безоблачного детства...





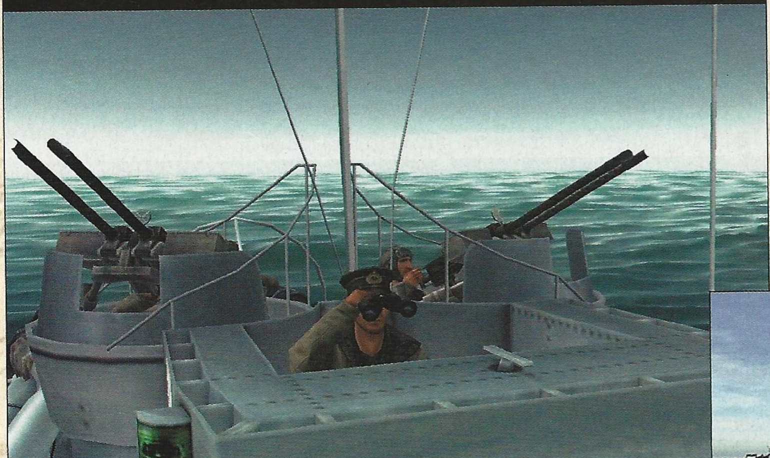
нечно), поэтому прошу показать его в деталях.

Придирчиво осматриваю корпус, знакомлюсь с расположением приборов на посту управления, обращаю внимание на количество спиц штурвала, наличие задраек на люках и прочие тонкости. Придраться абсолютно не к чему, все выглядит именно так, как отложилось в моей памяти.

После Д-3 рассматриваем американский А-2 (эти катера неплохо повоевали в составе нашего Северного флота, а корпус одного из них мне довелось видеть на камнях полуострова Рыбачий). Тут я уже не пытаюсь искать несоответствия, а просто любуюсь ладным корабликом и вздыхаю по своей давно ушедшей молодости. Чтобы грусть-тоска не стала слишком уж острой, знакомство с МО и А-1 "Воспер" ограничиваю беглым осмотром.

Следующий номер нашей программы - осмотр моделей вооружения. Тут я просто сижу и слушаю, где-то даже открыв рот. О том, что сугубо нейтральная Швеция создала лучший образец зенитного автомата Второй мировой, который использовался почти во всех воевавших флотах, я знал. Но то, что американский "Бофорс" значительно отличался от немецкого, а они оба - от советского, явилось для меня открытием. Выслушиваю пространную лекцию о прицелах, системах наведения по вертикали и горизонтали, расположении наводчиков, количестве и назначении педалей на их рабочих местах. Потом следует демонстрация пулемета Браунинга, пушки "Эрликон", нашей "сорокопятки", сопровождаемые столь же детальными пояснениями. Чтобы окончательно добить, мне демонстрируют две модели биноклей, которые будут использовать в игре командиры катеров. Как говорят на флоте, "сливайте воду в теплый ящик", что в переводе означает, "куда уж дальше".

В отличие от командиров крейсеров и линкоров, командиры катеров должны держать в одной руке бинокль, а второй зацепиться за что-то железное



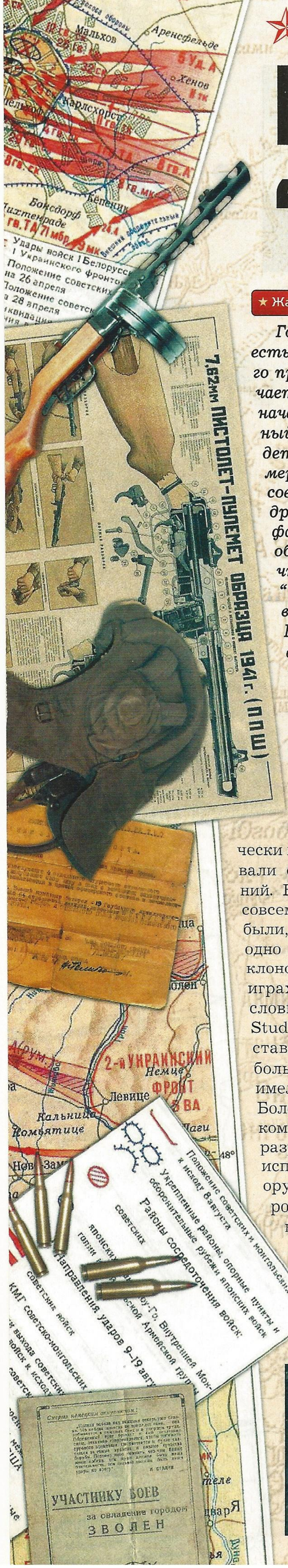


Своевременно или несколько позже

Этим любимым морякам сроком я бы обозначил дату выхода игры. Хотя на сайте "Акеллы", как и прежде, значится конец нынешнего года, работы там как минимум на год. Впрочем, упрекать разработчиков за задержку этого проекта мы не будем. Они поставили себе задачу (даже сверхзадачу) создать хардкорный, реалистичный морской симулятор. В истории игростроения ничего подобного до сих пор не было, ни один из немногочисленных морских симуляторов и близко не лежал рядом с "Морским охотником". Неудивительно поэтому, что акелловцы хотят вылизать свой проект до последнего винтика, до последней заклепки, до последнего пенного барашка на волне. Выставив весьма высокую планку в жанре парусных симуляторов и "игр про пиратов", они решили теперь преодолеть высоту, за которую до них никто как следует и не брался. Пожелаем разработчикам удачи.



Владимир ВЕСЕЛОВ



Вариант "Омега"

Эй, комроты,
Даешь пулеметы,
Даешь батареи
Чтоб было веселей.
Песня Гражданской войны

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Best Way** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **http://games.1c.ru/soldiers/**

Говорят, у каждого жанра есть свои законы. Кроме всего прочего, это как бы означает, что при одинаковых начальных условиях конечный результат тоже будет одинаковым. Например, если задумать кино о советском разведчике, внедрившимся в самое логово фашистской разведки, обязательно получится что-то, очень похожее на "Семнадцать мгновений весны". А если задумать RTS о небольшом (человек десять максимум) подразделении, ведущем как бы свою отдельную войну за линией фронта, обязательно выйдут Commandos.

Шесть лет назад, когда появились самые первые Commandos, журналисты практически всех изданий предсказывали скорую волну подражаний. Нельзя сказать, что они совсем ошиблись, подражания были, но вот что интересно, ни одно из них не было чистым клоном Commandos. Во всех играх, ведущих свою родословную от творения Pyro Studios, разработчики предоставляли игроку гораздо больше свободы, чем они имели в оригинальной игре. Более того, сама испанская команда уже во второй игре разрешила членам команды использовать не только то оружие и снаряжение, которое им дано изначально, и выполнять действия, не требующие особой квалификации. В третьей же игре свободы стало почти от пуза. Ну а если эта свобода станет совсем безграничной, сходство с Commandos останется чисто внешним. Что, собственно говоря, и наблюдается в игре "В тылу врага".





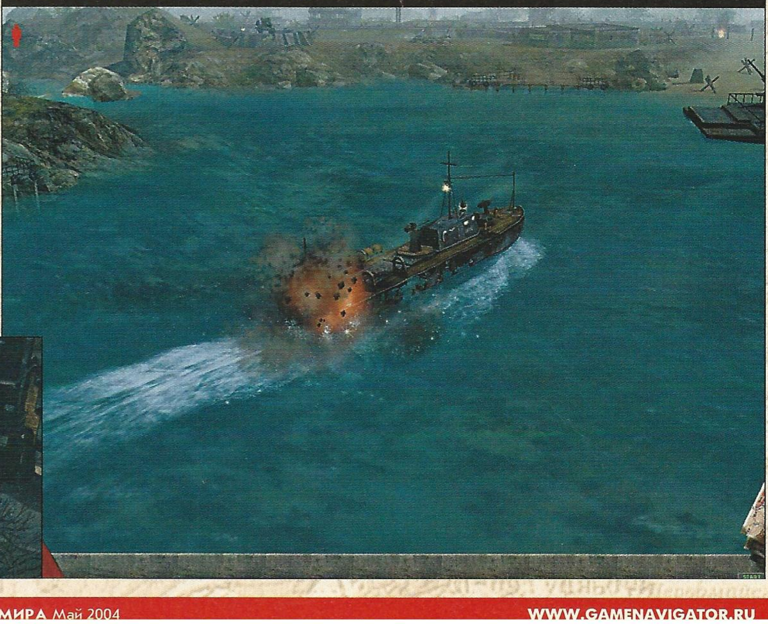
Торпедой пли!

Главная особенность игры - весьма реальная и при этом очень красивая физика. Всякий видевший "В тылу врага" рассказывает о том, как красиво в игре рушатся дома, как снаряды оставляют в земле воронки, как взрывами срывает башни у танков. Это все лежит на поверхности и видно невооруженным взглядом. Однако в "Навигаторе" принято копать глубже, поэтому мы поговорим о том, как эта красота действует на море.

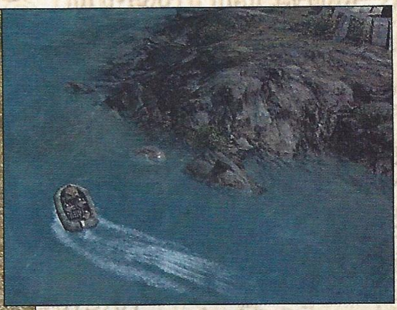
В одной из миссий за англичан нужно высадить диверсионный отряд с двух надувных шлюпок (назовем их звучным морским термином "клипербот") и захватить маяк. Пошарив по карте, мы обнаружили неприятельский торпедный катер, команда которого по неизвестной причине отправилась на берег, даже не выставив вахтенного. Грех отказываться от такого подарка судьбы, так что двое диверсантов были отправлены на захват катера.

Тут сразу требуются пояснения. Как, надеюсь, стало понятно из предисловия, в игре нет ограничений типа "только Вася умеет плавать, но только Петя умеет грести". Любой из ваших бойцов может все, хотя и не все одинаково хорошо. Так что на захват катера мы отправили первых попавшихся диверсантов. Но почему двух, а не одного? А потому, что двоим управляться легче: один стоит у штурвала, другой крутит дизеля. Если добавить к ним третьего, он займет место у пулемета, ну а четвертый сможет заняться торпедами. Единственный член экипажа тоже сможет справиться с катером, только делать все он будет очень медленно. Чтобы дать ход, сначала он должен отправиться в машинное отделение и запустить дизеля, потом быстро-быстро бежать в рубку и стать к штурвалу. Но катер тем временем уже начал двигаться, и вполне может вылететь на камни или протаранить что-нибудь. Если же нужно будет пострелять из пулемета или пустить

Сам утону, а вторую торпеду никому не отдам!







Здесь мы разобьем парк культуры и отдыха

торпеду, придется опять бросить штурвал.

Возвращаемся к нашей миссии. Как только первый боец добрался до катера (второй в это время еще барахтался метрах в десяти по носу), мы стали разбираться с управлением этой посудиной и нечаянно нажали что-то не то. Обе торпеды очень красиво вывалились за борт и понеслись вперед на врага. Вот только врага по курсу не было, зато подвернулся припоздавший диверсант. Одна из торпед налетела на него и тут же рванула. От взрыва сдетонировал заряд второй, у катера оторвало нос, и он очень картинно ушел в морскую пучину.

Можно, конечно, кое к чему придраться. Например, у любой торпеды есть такая вертушка, которая должна накрутить определенное число оборотов, прежде чем взрыватель будет поставлен на боевой взвод (это сделано как раз для того, чтобы избежать повреждений от преждевременного взрыва собственной торпеды). Странно выглядят и громко тарахтящие подвесные моторы на клиперботах (это в условиях диверсионной миссии, где действовать нужно тихо). Но придираться совершенно не хочется, понимаешь, что авторы тут отступили от реальности не по незнанию, ведь все остальное (модельки техники, обмундирование бойцов и т.д.) проработано достаточно хорошо. Ну а некоторые условности и упрощения в играх вполне допустимы, если они не портят основную картину.

Огнем и мечом

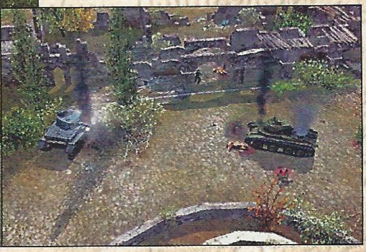
Лишившись торпедного катера, мы принялись изучать другие варианты прохождения миссии. Тут опять нужно кое-что разъяснить. Ни в одной из миссий игры нет единственного, четко прописанного варианта победы. Существуют какие-то оптимальные (по мнению дизайнеров) пути, для которых созданы определенные предпосылки. Например, в миссии по захвату упавшей в болото "Фау-2" проще всего прикончить засевшего в кустах немецкого снайпера, взять у него из кармана коробок спичек и поджечь заросли сухого тростника. Через некоторое время огонь доберется до склада боеприпасов, после чего немцам будет не до вас. Однако никто не заставляет действовать именно таким образом. Можно в стиле классических Commandos бесшумно снять часовых, захватить пулемет и устроить фашистам кровавую баню. Но можно действовать тихо и до тех пор, пока с карты не исчезнет последний фриц.

Большим подспорьем в этой многовариантной борьбе является возможность захвата и использования любой неприятельской техники. Танки, броневики, автомобили и мотоциклы по ходу миссии вполне могут поменять владельца. Если какая-то техника окажется поврежденной, есть возможность ее починить (при наличие ремкомплекта) или же снять с нее оружие и использовать его в ручном варианте. Да, да, как и в реальной жизни, с поврежденного танка, броневика, мотоцикла можно снять пулемет и использовать его отдельно (о том, что оружие и снаряжение можно собирать с трупов врагов, и говорить нечего).

В нашей любимой морской миссии есть возможность захватить мощное вооружение – на карте имеются орудия береговой обороны калиб-

При выезде с прилегающей территории законопослушный немецкий водитель пропускает встречный и попутный транспорт









Маленький, скучный немецкий городок... но стоит запустить в него КВ-2, и его просто не узнать

ром аж в 208 мм. Через некоторое время после безвременной гибели ТК нам представилась возможность пострелять из такого. Первым делом мы занялись морскими объектами. Почти у самого берега стоял плот из нескольких понтонов с какими-то бочками и ящиками. Первый снаряд прошил пару понтонов, не разорвавшись, при этом плот весьма ощутимо накренился. Второй снаряд повредил еще два понтона, плот окончательно утратил плавучесть и лег на грунт. Тут мы сообразили, что стреляем не тем типом боезаряда – бронебойные снаряды прошивали борта понтонов, как будто они бумажные. А вот после первого же фугасного снаряда плот разлетелся на мелкие куски.

Впрочем, "мелкие куски" - всего лишь образное выражение, на самом деле объекты в игре разрушаются на достаточно крупные фрагменты. От автомобилей отрываются куски обшивки, отлетают колеса (кстати, при стрельбе по колесам на них спускают шины и автомобиль начинает двигаться медленно и зигзагами). Здания не разваливаются на кирпичики, а рушатся чинно-благородно, как в старой кинохронике.

Кстати, в той самой миссии по захвату "Фау-2" мы наблюдали такую картину: когда пущенный нами "красный петух" добрался до скучавшего возле груды ящиков немецкого часового, на нем вспыхнула одежда. Несчастный фриц с громкими криками принялся метаться из стороны в сторону, угодил в реку, одежда погасла, и он отправился разбираться, кто же это ему такую подлость учинил. Что тут сказать, круто!



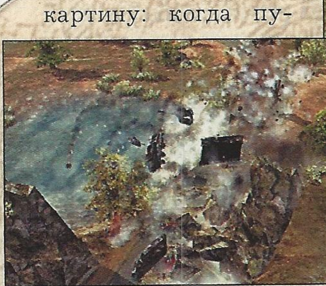
Четыре войны

Кампаний в игре будет ровно четыре: советская, американская, британская и немецкая. Но вот что интересно, каждая из кампаний, помимо действующих лиц, различается и по основной направленности. Например, английская повествует о наших любимых коммандос и их незабываемых акциях. Тут мы имеем типичную диверсионную кампанию. Немецкая же посвящена истории знаменитого танкового аса, поэтому она очень близка к типичным "RTS про войну" типа Sudden Strike или "Блицкрига". Есть свои особенности у советской и американской кампаний, так что без преувеличения можно сказать, что мы получим "четыре в одном".

Отсюда проистекает некоторая трудность в определении жанра будущей игры. Обозвать ее просто RTS было бы не верно, тем более что в ней нет многих обязательных для RTS элементов (тумана войны, например). Нельзя обозвать игру и тактической головоломкой (как это было с Commandos), потому как головоломка должна иметь единственное или ограниченное количество решений. Впрочем, широкие массы игроков такие проблемы интересуют столь же мало, как вопрос, с какой, черной или белой, полоски начинается зебра. Главное, что игра будет очень и очень интересной. Тут уж сомнений никаких нет. Н

В этой самой миссии и можно жечь траву, те синие развалки в углу - остатки "ФАУ-2"







Тормозилки
— НЕ ДЛЯ ТОРМОЗОВ!
5 УРАГАННЫХ ТИПОВ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА ИГРЫ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 8 ИГРОКОВ И 4 ЧЕМПИОНАТА
УРАГАННАЯ ГОНОЧНАЯ АРКАДА В ПОДЗЕМНЫХ ТРУБАХ!
Благодаря цилиндрической гравитации теперь можно погонять на «потолке»! Забудь о страхе, увешай свою тачку пушками, и вперед с криком: «Всем трубец!».
Заброшенные шахты завода, техногенные трубы, органические туннели...
Придется стать асом в любых обстоятельствах.
ЗАБУДЬ ПРО РЕМНИ БЕЗОПАСНОСТИ И ПОДДАЙ ГАЗУ!
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Информационная поддержка
© "БУЛАТ", 2004. © "НОВЫЙ ДИСК", 2004. "ТОРМОЗИЛКИ" И ЛОГОТИП "ТОРМОЗИЛКИ" ЯВЛЯЮТСЯ ТОРГОВЫМИ ЗНАКАМИ КОМПАНИИ "НОВЫЙ ДИСК". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК".
Boolat



Владимир ВЕСЕЛОВ

Часть третья

Ать-два, ать-два
Для чего солдату голова?
Чтоб носить стальную каску
Или газовую маску
И не думать ничего,
Фюрер мыслит за него.
Немецкая солдатская песня

★ Жанр **3D-тактика** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **1С** ★ Дата выхода **Конец 2004** ★ Сайт **games.1c.ru/ww2rts**

Писать третье превью по одной и той же игре весьма не просто. Не будучи "кудесником пера", я не умею заполнять страницы пустой болтовней, охами и ахами. Раз так, приходится писать о чем-то конкретном. Но все конкретное рано или поздно кончается. Если подходить к делу ответственно, уже в первом превью придется рассказать об игре все, во второй раз можно исправить какие-то недочеты, поведать о чем-то упущенном, но о чем же рассказывать в третьем? По счастью, ко "Второй мировой" все это не относится. Работа над игрой идет по строго продуманному плану, так что и рассказывать о ней можно по тому же плану.

Два года назад, когда шла работа над движком игры, я рассказал, как в ней все будет красиво и увлекательно. Год назад, когда главные усилия разработчиков были сосредоточены на исторических изысканиях и перенос их результатов на экран монитора, рассказ шел об исторической достоверности игры и кое-каких оригинальных фишках. В данный момент все силы брошены на отработку нового, не побоюсь этого слова, революционного AI. О нем и поговорим.

Одна голова – хорошо!

По такому принципу создаются, скажем так, обычные RTS, голова в них имеется только у игрока, а юниты не более чем придатки к этой голове. Со стороны может показаться, что в них осуществлена мечта любого командира: подчиненные слепо и без рассуждений выполняют любой приказ, а если у кого из них и есть голова, то исключительно для "Я ею ем". Но даже в играх, не говоря уж о реальной жизни, командовать толпой "едящих голов" весьма не просто. Поэтому в приличных RTS юниты имеют если не разум, то хотя бы инстинкты. Они способны без команды открыть огонь по приближающемуся врагу, отползти в сторонку от гусениц надвигающегося на них танка, самостоятельно разобраться, кого каким оружием атаковать.



В нашем зоопарке добавилась супружеская чета немецких слонов. Многие представители этой редкой породы погибли от браконьерского выстрела в затылок

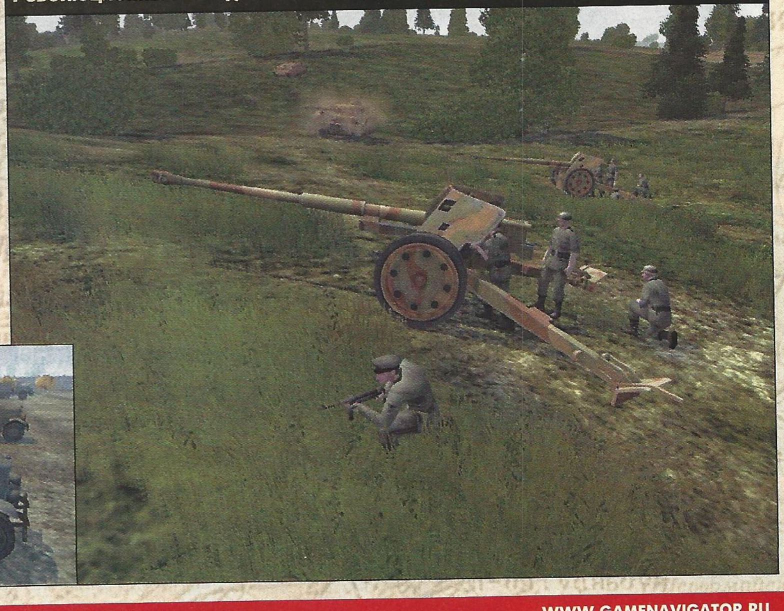
То, что мы видели во "Второй мировой" год назад, вполне подходило под стандарт приличной, где-то даже продвинутой RTS. И наши и неприятельские юниты вполне адекватно реагировали на складывающуюся ситуацию, грамотно выбирали цели, атаковали не того, кто ближе, а того, кто опаснее. Так что, на мой взгляд, с AI в игре все было в порядке. По счастью, только на мой взгляд – сами разработчики решили, что в столь революционной игре и AI должен быть революционным. Что это означает на практике?



Возьмем такую ситуацию: в чистом поле стоит танк, вдруг откуда-то слева по нему начинает бить орудие. В любой игре танк начнет долго и нудно вращать башней, чтобы открыть ответный огонь. Но ведь танк тем и хорош, что является подвижной огневой точкой, т.е. его можно за считанные секунды развернуть в нужном направлении, пустив гусеницы в раздрай. Однако у типичного и даже продвинутого RTS'овского AI на это думалки не хватает, а у революционного хватит.

Еще интереснее складывается ситуация, если дело происходит не в чистом поле. Например, танк движется по улице небольшого городка, сворачивает за угол и натыкается на изготовленное к стрельбе орудие. Тут можно задействовать свою пушку, можно попытаться разогнать прислугу неприятельского

Революционный AI в действии, вон он со Шмайссером крадется...









Будем действовать так: я беру те два "Тигра" справа, а ты разберешься с "Пантерой"

орудия пулеметом, а можно прибавить ход и раздавить врага гусеницами. Сами понимаете, сделать правильный выбор сможет только революционный AI.

Теперь взглянем на ситуацию с точки зрения орудийного расчета. Если ваша пушка направлена в сторону внезапно появившегося танка и заряжена бронебойным снарядом, достаточно прицелиться и выстрелить. А если снаряд в стволе осколочный или сам ствол смотрит совсем не в ту сторону, так может лучше забросать танк гранатами (если они есть)? Другой вариант – когда появляется не танк, а парочка автоматчиков – тут нет смысла "стрелять из пушки по воробьям", а лучше взяться за карабины. Согласитесь, что AI, способный разобраться в таких непростых ситуациях, назвать иначе, чем революционным, нельзя.



Воюй по уставу, завоюешь честь и славу

Думающие подчиненные – это хорошо, но очень важно, чтобы они мыслили "четко и по-военному". Военная наука давно решила проблему, как саму думающую личность ввести в определенные рамки. В любой армии мира есть уставы, в которых записано, кому, когда, о чем и сколько можно думать. Низшему звену (рядовым) в них определена всего одна мысль – думать только о том, как быстро, четко и наиболее эффективно выполнить приказ начальника (желательно, но вовсе не обязательно при этом и уцелеть самому). Всем остальным звеньям (от сержанта до генерала), кроме этого, позволяется думать о том, как для выполнения приказа использовать своих подчиненных.

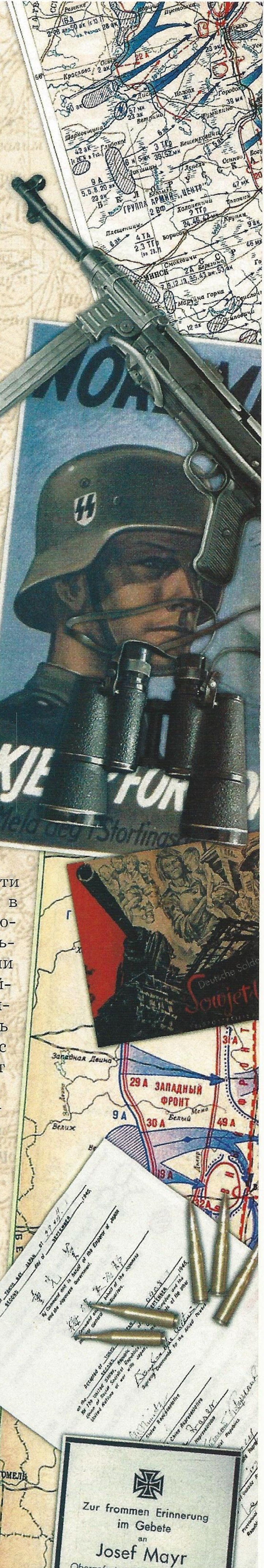
В большинстве RTS, даже приличных и продвинутых, есть только высшее начальство (игрок) и рядовые (юниты). В результате игрок оказывается в странной ситуации: он сам отдает приказы, а потом сам их и выполняет. Например, вы решаете, что для выполнения миссии нужно уничтожить какой-то неприятельский объект; значит, как командир, вы отдали соответствующий приказ. Но после этого вам придется ткнуть в каждый юнит или обвести рамкой группу юнитов и точно указать, что им нужно делать. Ну а некоторыми юнитами приходится управлять почти напрямую. Встречающиеся в иных играх командиры - не более чем "юниты со специальными возможностями". Они могут повышать мораль бойцов, увеличивают радиус видимости и т.д. Но командовать кем-то они не умеют. В RTS с революционным AI все будет иначе.

Берем пехотное отделение и посылаем его в атаку на укрепленную позицию. Если это просто RTS'овская "группа юнитов", бойцы бросятся вперед, паля из винтовок и автоматов и быстро погибнут (хотя и со славой). Если же это именно отделение, в котором есть командир, умеющий думать в рамках, определенных для него уставом, картина будет

Вот что может сделать с самым обычным Pz. 4 движок "Второй мировой"







иной. Часть бойцов откроет отвлекающий огонь, другая короткими перебежками приблизится к неприятелю и заляжет за каким-нибудь укрытием. Потом они будут отвлекать врага, а остальные подтянуться. И так далее.

Еще интереснее и красивее все происходит, если действовать не отделением, а взводом, состоящим из трех отделений, в каждом из которых есть свой командир.





Фашисты куда-то летят по своим фашистским делам. Они тут не главные, тут главные - декорации

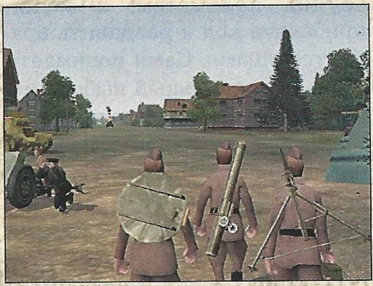
Во "Второй мировой" как раз и планируется продемонстрировать такую вот уставную (а стало быть, самую правильную) систему.

Все хорошо?

Вопросительный знак я тут поставил не потому, что сомневаюсь в способности разработчиков выполнить все вышеописанное, а потому, что не уверен, войдет ли это в окончательный вариант игры. Дело в том, что слишком уж разумные подчиненные как бы принижают интеллект начальника. Если для успешного выполнения миссии достаточно определить цели и поставить задачи юнитам, играть будет не очень-то интересно. Вот, например, описанная выше "уставная" система командования применена в варгейме Airborne Assault. Так там в некоторых миссиях достаточно найти на карте самого старшего начальника, поставить перед ним задачу, а потом можно спокойно наблюдать, как он эту задачу успешно выполняет.

Впрочем, создатели "Второй мировой" и сами видят данную проблему. Сейчас как раз идет обкатка этого нового революционного AI, определяется наилучшее соотношение разумности/тупости юнитов. Для неприятельских войск это соотношение, скорее всего, будет определяться уровнем сложности, а для собственных - моделями поведения.

Перефразируя известные законы робототехники Азимова, можно сказать, что "Военнослужащий должен выполнять приказы начальства" и "Военнослужащий должен обеспечивать собственную безопасность, если это не противоречит предыдущему закону". Если приказ гласит: "Захватить объект любой ценой", потенциал первого закона становится подавляющим и боец превращается в типичный юнит, лезущий напролом. Если же ставится задача "Захватить объект, избегая ненужных потерь", потенциал второго закона ненамного ниже потенциала первого и мы получаем думающего воина. Как все это осуществить на практике, я не знаю, но, надеюсь, знают разработчики.



Четыре или восемь?

С кампаниями в игре не все просто. Всего будет порядка семидесяти миссий, объединенных в четыре эпизода. Условно их можно обозначить как "Польша 39", "Франция 40", "Великая Отечественная" и "Западный фронт 43-45". Надо сказать, уже выбор временных периодов весьма оригинален, Западная кампания в RTS обычно начинается не с высадки на Сицилии в 43-м, а с Нормандской операции

Большой, тупой и агрессивный, как его тезка









Целое поле экзотики: на переднем плане польский 7-TP, за ним Renault FT17, еще дальше танкетка TKS

44-го, Польская же и Французская кампании вообще встречаются только в варгеймах. Впрочем, высадка в Нормандии нас ожидает, без этого эпического сражения западные игроки игру не восприняли бы. Но будет и, так сказать, обратная операция – разгром англичан под Дюнкерком и эвакуация остатков английских войск.

Северная Африка, Советско-финская война и Норвежская операция остались за кадром, все это (а также Тихоокеанский театр Второй мировой) найдут свое отражение в адд-онах. На мой взгляд, подход правильный, семидесяти миссий нормальному игроку хватит за глаза, а фанаты подождут дополнений.

Вы наверняка обратили внимание, что я не упомянул об отдельной немецкой кампании. Это потому, что есть возможность каждую из четырех союзнических играть и за немцев. Можно было бы сказать, что в игре восемь кампаний, но ведь немецкие и союзнические проходят на одних и тех же картах. Можно было бы сказать, что имеется четыре набора сценариев, каждый из которых можно проходить за обе стороны, но дело в том, что это не просто наборы, а именно кампании (напомню, что в игре есть сильные ролевые элементы, а юниты переходят за игроком из миссии в миссию). Так что вопрос о том, сколько в игре кампаний, оставим открытым.



Кстати, по поводу ролевых элементов у разработчиков тоже появились сомнения. Дело в том, что при грамотной игре способности ваших юнитов прокачиваются слишком уж хорошо, так что Берлин будут брать исключительно одни "рэмбо". На мой взгляд, эту проблему можно решить достаточно просто - при достижении определенных характеристик ваши подчиненные могут идти на повышение. Скажем так, собралось в вашем подразделении несколько слишком уж сильных юнитов, один или два из них отправляются на краткосрочные офицерские курсы, а на их место приходят зеленые новобранцы. Стимул качать бойцов все равно останется (забирают-то не всех), но суперподразделение создать не получится.

Основная концепция кампаний не изменилась, игрок по-прежнему на протяжении всей войны будет командовать одним и тем же подразделением (что-то типа усиленной роты), выбиться в генералы ему не удастся. Впрочем, как показывает опыт "Противостояния" и "Блицкрига", игрокам такой подход нравится.

Мы не прощаемся

Хотя и говорят "Без четырех углов и изба не стоит", я надеюсь, что перевесит потенциал закона "Бог троицу любит" и четвертого превью "Второй мировой" не будет, а в следующий раз мне придется писать полноценный обзор вышедшей игры (где-то ближе к Новому году). Заранее предвкушаю удовольствие, которое доставит мне написание этого обзора и хочу надеяться, что не меньшее удовольствие получите вы от его чтения.

Н

Мелкая фашистская радиоуправляемая пакость крадется к нашей славной боевой машине





Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Царицын

Когда нас в бой пошлет товарищ Сталин,
И первый маршал в бой нас поведет.
Марш советских танкистов

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **DTF Games** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.stalingrad-game.ru**

У нас есть играбельный "Сталинград". Хотите посмотреть? – спросил Андрей Грищенко, продюсер всех проектов на движке "Блицкрига". Ничего себе вопрос. Единственный правильный ответ, который мы на него придумали – "Лучше отойдите от компьютера, мистер, иначе мы за себя не отвечаем".

Быстренько ознакомившись с перерисованным блицкриговским интерфейсом, запускаем миссию за "наших". В управление попадает многочисленная пехота, несколько жестянок на колесах, которые в начале войны почему-то назывались танками, и пара Т-34. Последние – мощнейшие боевые машины, полная противоположность остальной бронетехнике.

Всего в управлении - две группировки войск, в одном углу карты – крупная и окопавшаяся, в другом - небольшая, но мобильная. Требуется:

а) отбить атаки на основные части;

б) прорваться мобильной группой через фашистские заслоны, чтобы легче было выполнить пункт "а".

Несмотря на то, что это первая миссия кампании, сложность у нее вполне достойная, арийцы проявляют прославленную немецкую тактику и достаточно успешно рвут передовые рубежи нашей обороны. При этом велика вероятность, что мобильная группа просто "растает", пробиваясь на помощь к основным силам. То есть, миссия одновременно ориентирована и на оборону, и на прорыв.

Времени на окапывание танков уходит заметно больше. Приходится смотреть, имеет смысл зарываться в песочек, или за это время в броне сделают несколько лишних дырок. Зато самолеты летают гораздо быстрее. Вызванный бомбардировщик проносится по экрану с такой скоростью, что рассмотреть его получается только с помощью паузы. Неудивительно, что от истребителей и вовсе решили отказаться.

Нас предупредили, что дальность выстрела артиллерии увеличилась примерно в два раза. Танковые дуэли до этого происходили на одном экране, теперь зачастую мы можем получить болванку в корпус из-за края монитора. Единственный способ борьбы при таком раскладе, - ставить игру на паузу и проверять, кто там за чертой видимости хулиганит.

Пока привыкал к новым ТТХ юнитов, атака противника потихоньку захлебнулась, и усиленные остатками мобильной группы войска принялись зачищать карту. В результате, благодаря моим высочайшим командным качествам и, совсем немного, шикарным характеристикам Т-34, фашисты получили все причитающиеся пенальти и умерли.

Попробовал поиграть и за немцев. Нужно было захватить и удержать мост, а потом разбить части РККА. Из бронетехники - десяток мощных Pz. 4 и бронетранспортеров. Из пехоты – несколько штурмовых отрядов и...


Дым идет не только от танков, но и от догорающего домика

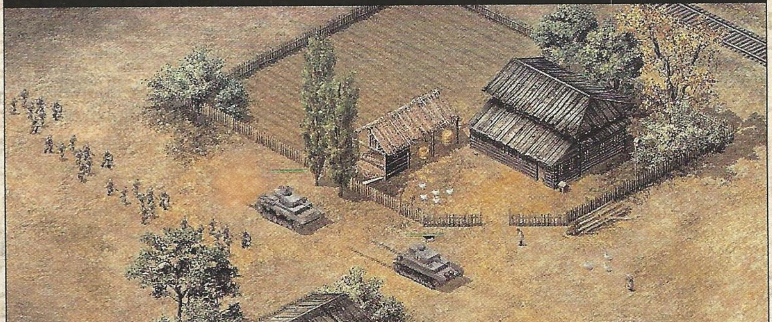
пара переметнувшихся к фашистам казачьих групп. Власовские ублюдки отправились на пулеметы первыми. А миссию я из идеологических соображений завалил.

Что касается графики - большая часть техники перерисована. Огромное внимание уделено мелочам: запасные катки у Pz. 3, навесная броня у Pz. 4. Багажники из бочек и деревянных ящиков, никакой смысловой нагрузки они не несут, но забавно разлетаются, когда в танке детонирует боекомплект. В "1С" мы видели достаточно раннюю версию, в том "Сталинграде", который попадет на прилавок, разработчики подкрутят тайлсеты, и игра сменит стандартную бирюзовую палитру на степную - палево-бурую.

Из всех игр на "блицкриговском" движке "Сталинград" попрежнему остается наиболее интересной. Те две миссии, которые мы посмотрели, лишний раз убедили нас в этом.

Н

Если вы нашли на этом скриншоте трех гусей, пять кур и одну свинью (не фашистскую), то вы слишком долго на него смотрите. Рядом еще много красивых картинок





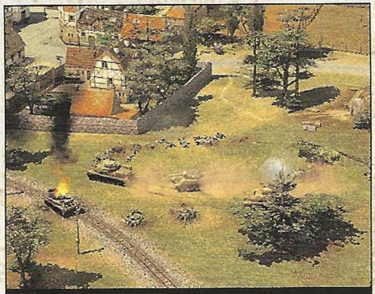
Новый тактический

Владимир ВЕСЕЛОВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

*Наступил рассвет. И тут содрогнулись небо и земля.
Обычно дождь заглушал звуки,
но теперь мы ясно различали передвижение множества танков.
Русская пехота спокойно ждала нашей гибели.*
Ги Сайер. "Последний солдат третьего рейха"

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Nival Interactive** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.nival.ru**

Наша ревизия игр имени 9 Мая не могла пройти без сиквела к "Блицкригу". И мы нагрянули в гости к разработчикам. На растерзание нам выдали две миссии из кампании "Блицкрига 2" и двух сотрудников из штата компании Nival. Графическая составляющая в игре доведена до того уровня, когда дизайнеров уже можно засадить за создание миссий. Пушки не стреляют сквозь здания, а водители грузовиков поумнели и больше не прокладывают кратчайший маршрут мимо пулеметных гнезд противника. Но жизнь танка пока измеряется все той же зеленой полосочкой. Каким будет "Блицкриг 2", куда дели случайные миссии и чем закончится кампания за немцев - рассказывают руководитель проекта Георгий Осипов и PR-менеджер Nival Дмитрий Колпаков.



Это наш старый добрый "Блицкриг"! Просто под другим углом

НИМ: Если судить по тем двум миссиям, которые мы видели, над игрой уже работали достаточно продолжительное время. Когда появились первые наработки по проекту?

Георгий Осипов: Еще до выхода первого "Блицкрига" мы начинали продумывать, что будем делать во втором, планировать какие изменения нужно будет внести. Что оставим, что наоборот - отрежем...

Дмитрий Колпаков: Самые первые наработки появились, когда мы заканчивали "Блиц 1". Идеи витали в воздухе, было видно, что получается хорошо. И после выхода игры оказалось, что все довольны, всем понравилось, и мы поняли, что у нас хватит технологических мощностей для разработки второй части на новом технологическом уровне. Кроме того, было много геймплейных фишек, которые просто не успевали или не могли из-за особенностей движка включить в первый "Блицкриг". Соответственно, мы стали собирать пожелания пользователей и наши собственные идеи для второй части. Собственно, мы и сейчас их собираем, процесс формирования "Блицкриг 2" еще не окончен.

Руководитель проекта "Блицкриг" Георгий Осипов (слева от пивного крана) и PR-менеджер Nival Дмитрий Колпаков (справа)



НИМ: Какие революционные фишки уже внесены в игру? Мы про них никому не расскажем, кроме наших читателей.

ГО: Мы хотим поднять "Блицкриг" на новый стратегический уровень. Чтобы игрок мог выбирать, какими силами он будет воевать, какими подкреплениями располагать, чтобы он мог спланировать миссию. Сделать такую глубокую внутримиссионную механику. В "революционные фишки" можно занести ключевые точки на карте. Например, захватили аэродром - появилась возможность вызвать звено штурмовиков, чтобы все разровнять. Еще море, корабли, десантные баржи, торпедные катера, прибрежные операции по высадке.

Ну и всякие мелкие приятные вещи, инженерные войска, саперы, выжигающие доты, огнеметчики...

НИМ: О, огнеметчики будут? А огнеметные танки?

ДК: (Дружный смех.) Нас уже замучили, все хотят огнеметные танки. Но мы пока ничего не обещаем.

НИМ: Что подразумевается под "новым тактическим уровнем"? Это будет что-то наподобие тактической карты из Total War?

ГО: Не совсем. В пределах главы будет возможность выбирать последовательность миссий, и каждая дает определенный бонус, определенные возможности в следующих миссиях.

ДК: Можно планировать прохождение главы. В зависимости от условий миссий, которые мы выбираем, мы сможем смотреть, как удобней пройти эту главу. Мы сможем пройти ее, усиливая авиационный аспект. Мы можем пройти ее, стремясь к увеличению подкреплений, захватывая железнодорожные станции для подвоза пехоты и танков.



ГО: Можно будет прокачивать свою армию по родам войск, если кому-то нравится играть пехотой, то к средине кампании уже будет элитная прокачанная пехота со своими возможностями. Мы хотели избежать такой ситуации, когда приходится драться за каждый танк, за каждую пушечку. И если потерять, допустим, ту самую прокачанную пехоту, то подкрепление уже придет гвардейским.

Каждый тип войск все так же может получить три уровня, но это не просто увеличение показателей. На каждом уровне у каждого типа войск появятся новые свойства. Например, сперва противотанковые пушки научатся стрелять по гусеницам, на втором уровне уже смогут замаскироваться и сделать несколько выстрелов, оставаясь незамеченными. У танков появится опция критического удара, они будут дольше прицеливаться, но при этом стрелять по уязвимым местам.

***НИМ:* То есть, ни команды из нескольких наших подопечных, ни случайных миссий не будет? Мы все правильно поняли?**

ГО: Да, мы решили, что случайные миссии были достаточно скучными. И решили больше сконцентрироваться на правильно сделанных исторических картах.



Монитор "Эребус" ведет огонь из главного калибра. В миссии за немцев эту громадину вам предстоит потопить

***НИМ:* Тематика игр по мотивам Второй мировой достаточно глубоко выбрана, есть что-то новое, что вы постарались воплотить?**

ГО: Мы делаем упор на историзм миссий. И еще мы стараемся добиться реалистичных тактик, чтобы игрок фактически научился действовать так, как действовали во Второй мировой. Причем именно с точки зрения ощущений игрока по применению стратегических, тактических решений.

ДК: Сейчас большинство игр которые делают по Второй мировой - приближенная тактика, подразделение: десять человек и танк. Мы хотим, чтобы люди играли и говорили: "Да, вот так оно и было, такие эпические сражения".

И уже на этом базисе исторической реалистичности мы строим героев, кампании, добавляем множество техники.

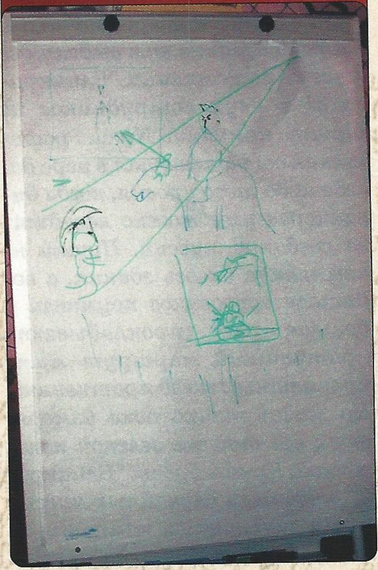
***НИМ:* И финальный вопрос. Вы уже придумали, чем закончите кампанию за немцев? В большинстве игр стараются это как-то обойти или просто бросают на половине. Не делать же миссию, в которой нужно будет геройски погибнуть.**

ДК: Арденны, они больших стратегических успехов там не достигли, но неплохо в последний раз повоевали.

***НИМ:* Спасибо. Увидимся на полях сражений. Пошли в бар фотографироваться...**

Между прочим...

Много слухов ходит вокруг "секретных проектов" Nival. Конечно же, мы попытались узнать о них побольше. В ход пошли такие старые проверенные приемы, как пытки, подкуп, шантаж, и наши старания увенчались успехом. В нивальском баре был обнаружен блокнот, а в нем - наброски, наверняка, из нового сверхсекретного проекта.



Sudden Strike Next7

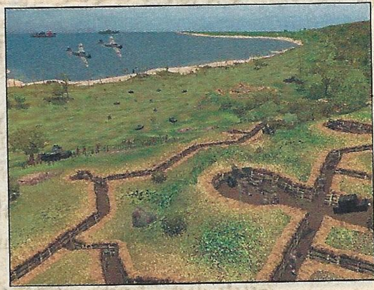
★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Fireglow** ★ Рекомендуется **Начало 2005**

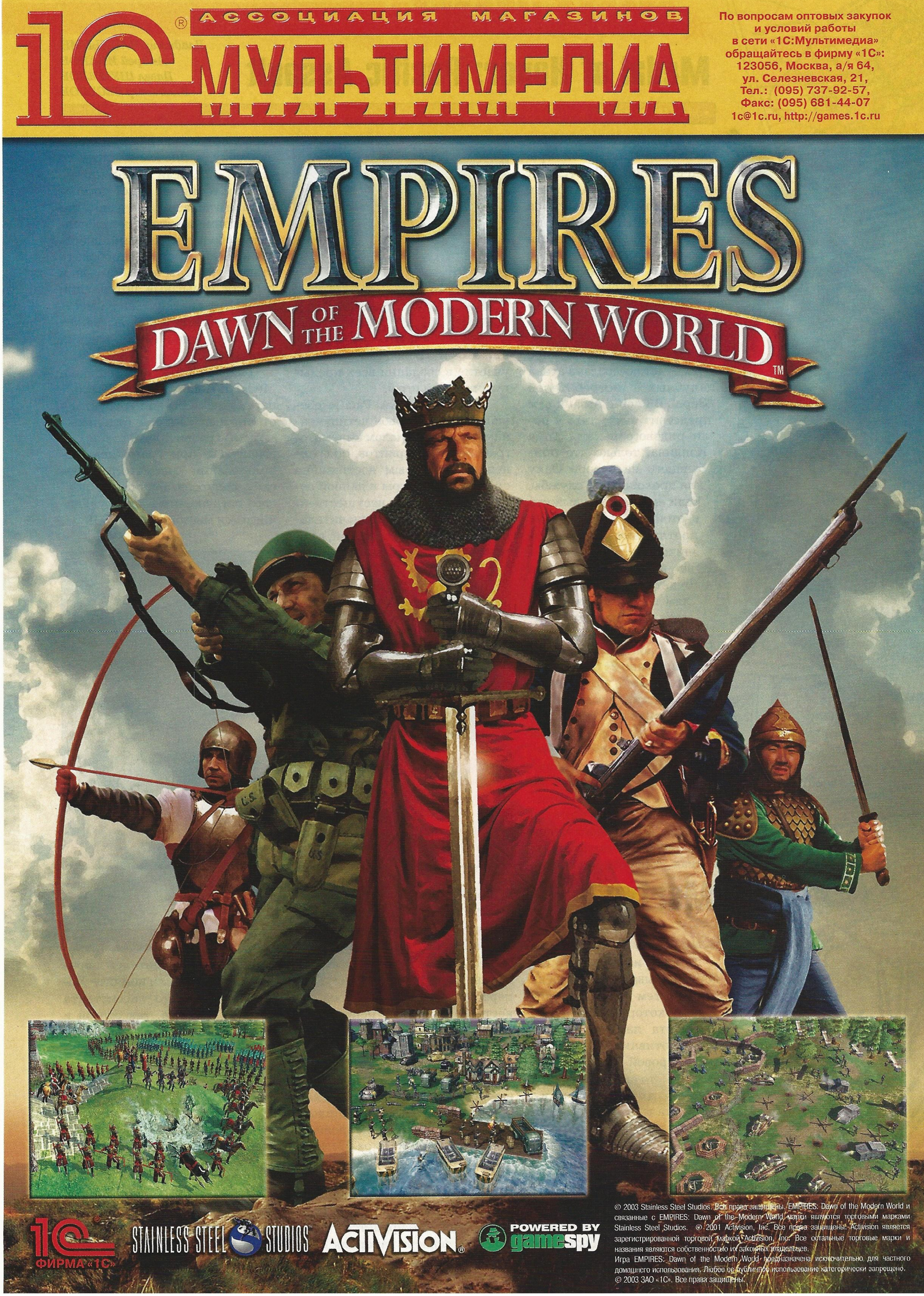
Вместо того чтобы добавить к названию третей части 3D, Fireglow взяли да и объявили о разработке Sudden Strike Next7. И это притом, что игра, как и положено всем современным стратегиям про войну, собрала вещи и подалась в третье измерение.

На суше с появлением трехмерности возросла роль ландшафта и фортификационных сооружений, но основные изменения произошли на море и в воздухе. Уже заявлены подводные лодки, десантные корабли, авианосцы. Несколько типов одних только бомбардировщиков и морская авиация. И еще игра станет гораздо, гораздо масштабней своих предшественниц. Со стороны больше похоже на новомодный варгейм, чем на привычную нам серию RTS.

Ставим в нашем календаре напротив этой игры большой восклицательный знак. Очень многообещающий проект, разработчики которого зарекомендовали себя как люди талантливые, умеющие совместить геймплей и здравую долю реализма. Впрочем, одно отступление от реализма, на наш взгляд, они уже совершили - назначили дату выхода на начало 2005 года. - К.П.







АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD™
1С ФИРМА «1С»
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
POWERED BY gamespy
© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

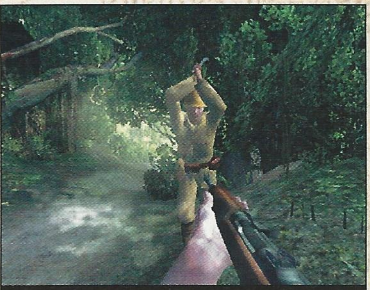
ВТОРАЯ МИРОВАЯ

Владимир ЧАПЛЫГИН
Андрей ИВАНОВ
Павел ШУМИЛОВ
Владимир ВЕСЕЛОВ

Medal of Honor: Pacific Assault

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Pacific** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004**

Основные действия продолжения знаменитой игры Medal of Honor: Allied Assault развернутся в тот период войны, когда после японского налета на Перл Харбор США соберутся с силами и будут готовы вести сражения не только на воде и в воздухе, но и на суше. Впрочем, самым насыщенным и интересным обещает стать заглавный уровень, где на манер киноленты "Перл Харбор" в трехмерном мире игры будет воссоздана атака палубных истребителей "Зеро". В Pacific Assault вам предстоит выступить в роли рядового пехоты Тома Конлина, только что прибывшего на остров Оаху для прохождения службы. Если ему удастся выжить в этой мясорубке, то на протяжении всех оставшихся миссий он в составе небольшого отряда будет бродить по джунглям и сражаться с солдатами Японской Имперской Армии. Всего разработчиками запланировано 25 эпизодов в составе 7 крупномасштабных миссий, когда, как в Allied Assault насчитывалось лишь 21 уровень и 6 миссий. Кстати, за реалистичность игрового процесса отвечает специально приглашенный из Голливуда военно-технический консультант, капитан Дэйл Дай, в чьем послужном списке значатся такие фильмы, как "Спасение рядового Райана" и "Взвод", а также – участие в создании всех предыдущих серий игры.


Зарублю, замучаю, как Пол Пот Кампучию

Сотрудники EA Pacific обещают снабдить свое детище таким огромным числом кинематографических скриптов, по сравнению с которым достижения оригинальной игры в данной области покажутся несущественно. Еще нам сулят значительно увеличить число миссий, в которых придется сражаться не в одиночку, а плечом к плечу со своими боевыми товарищами. Причем геймплей будет построен таким образом, что одно и тоже задание можно будет выполнить абсолютно разными способами. Например, попробовать атаковать противника в лоб и понести серьезные потери или же по пути наткнуться на местного жителя, которой расскажет вам о ведущей во вражеский тыл тропе.

Главная графическая фишка Medal of Honor: Pacific Assault – переход камеры на перспективу от третьего лица в отдельные моменты развития действия. Согласитесь, при грамотном использовании кинематографических ракурсов, ощущение полного погружения в игру увеличивается многократно. – В.Ч.

В таких случаях остается стрелять "на звук"


Mortyr 2: For Ever

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Mirage Interactive** ★ Дата выхода **II квартал 2004**

Поляки из Mirage Interactive называют свой проект Mortyr тем самым камушком, который стронул с места лавину FPS по мотивам Второй мировой. Что ж, в чем-то они правы: игра действительно стала первой ласточкой, подобно тому, как Sudden Strike в свое время внесла свежую струю в жанр RTS. В Польше было продано более 120 тысяч копий Mortyr, и не сделать в такой ситуации продолжение было бы глупо. Но футуризм нынче не в моде, и фокусы с альтернативной историей, присущие первой части, забыты. Герой повествования, боец невидимого фронта Sven Mortyr, начинающий путь к победе в Скандинавии, внезапно узнает секретные планы немецкого командования (очередное "вундерваффе", как водится) и в лучших традициях жанра самостоятельно решает задачу о спасении мира. По ходу дела ему предстоит путешествие по полыхающей Европе: Польша, Югославия и, наконец, заброшенный монастырь в Греции. Скучать не придется – одиночество скрасит напарник Гуннар. В бою - бесполезен, а вот информатором и водителем поработает охотно. Если помните Хока, чернокожего ассистента Джона Маллинса, так это он и есть. Особенно приятно будет посадить коллегу за рычаги "Ти-

Ахтунг, ахтунг! Покрышкин в воздухе!




По внутреннему убранству монастыря видно, что над движком серьезно поработали

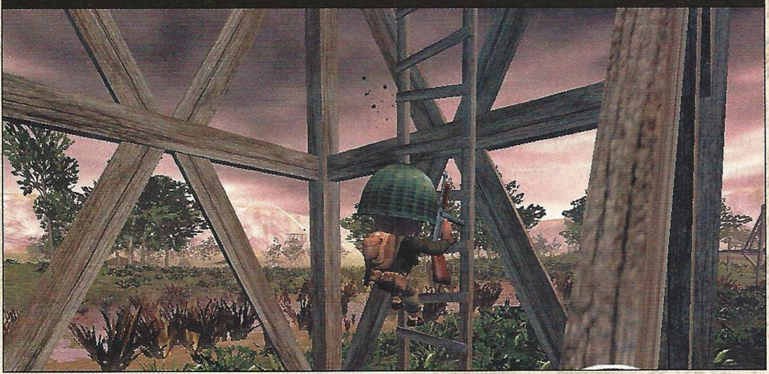
гра" и продемонстрировать фашистам мощь их же техники. Последняя, кстати, достаточно разнообразна: есть все, даже никогда не существовавшие образцы мега-оружия (на одном из скринов замечен вертолет, которому больше подошло бы редкое слово "автожир"). Но в целом игровой процесс незамысловат. Обычный шутер, выполненный в духе DOOM, – без тактических изысков и необходимости скрытничать и снайперить. Хотя при желании можно и не переть напролом, действуя аккуратно. Разработчики настойчиво твердят "нет, нет, это совсем не как в ... (тут прилагается список из десятка названий)", мы отводим глаза и делаем вид, что верим. Хотя все это уже было – ощущение лишь усиливают обещания дизайнеров вставить в игру сцены, основанные на военных фильмах от "Пушек острова Наварон" до "Спасая рядового Райана". Кого они хотят этим удивить? А мультиплеер едет багажом, встречайте с первым патчем. - П.Ш.

Toon Army

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Brat Designs** ★ Дата выхода **Не объявлена**

Выпустив всего один Breed (да и тот сырой), креативные личности из Brat Designs, однако, оптимистично смотрят в будущее. Вслед за презентацией SOLAR они шапочно познакомили держащую нос по ветру почтенную публику еще с одним продуктом. Жанр все тот же – FPS, да и в деталях особого расхождения не наблюдается. Вновь сулят ставшее уже привычным для их детищ (ну, как минимум – для анонсов) наличие всяческой техники на колесно-гусеничном ходу, летательных аппаратов тяжелее воздуха, а также стационарных огневых точек. Хотя этим нынче и хвастаться-то не принято: что казалось новинкой в период ожидания Breed, в наши дни уже стало привычной изюминкой каждого второго FPS с претензиями. Движок у игры все тот же, братски-самопальный Mercury II, умеющий, помимо стандартного набора красивостей, демонстрировать кое-какие разрушения. От футуристических картин разработчики метнулись назад, в прошлое, но и сеттингом WWII нынче удивишь разве что выбравшегося на Большую землю менять шкурки нерпы на огненную воду, соль и спички чукотского оленевода. По большому счету, стоить устремить пытливый взор лишь на единственную деталь, прозорливо вынесенную авторами в название. Да-да, на кастинг для Toon Army набирали сплошь большеголовых мультяшных уродцев, за злоключениями одного из которых нам и придется наблюдать. Зовут парня GI John Doe – рядовой Иванов, стало быть, или "простой солдат", в вольном переводе с американского языка. Простому солдату позволительно не знать слов любви, но сдается, что этих слов не найдут и журналисты, когда мультвояка доберется до прилавков. Подвиг безымянного зеленого сержанта из Army Men не забыт. "Братья-дизайнеры" смахнули пыль со сданного было в архив дела 3DO – ненадолго упавшее пластмассовое знамя опять реет гордо. Не будем рассуждать, уместно ли на похоронах петь залихватские песни под гармошку, - военная тема не располагает к столь несерьезному подходу. Запасемся скептицизмом и подождем. - П.Ш.

Будь на этой вышке фашист, он по законам жанра обязательно бы сбросил на верхолаза рояль



Pilot Down: Behind Enemy Lines

★ Жанр **Stealth Action/RPG** ★ Издатель **Wanadoo Edition** ★ Разработчик **Wide Games** ★ Дата выхода **24 сентября 2004 года**

Налево - и огородами, огородами

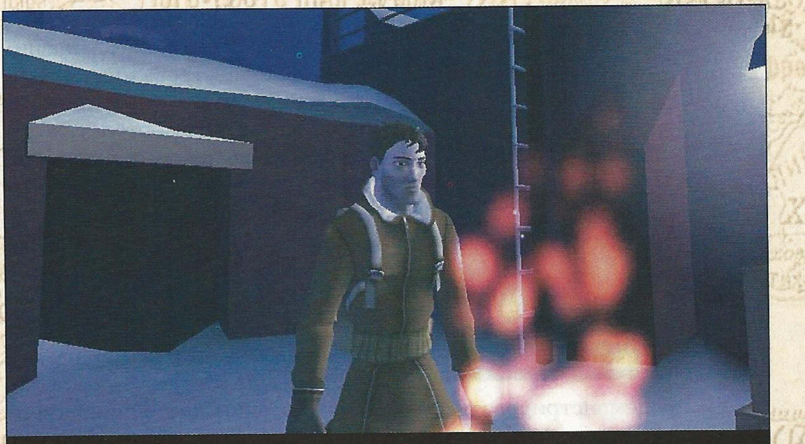


Зима 1943 года. Попавший в немецкий лагерь для военнопленных американский летчик Билл Фостер решается на побег. Впрочем, перелезть через обмотанные колючей проволокой стены оказалось самым простым делом. Впереди выросла куда более неприступная стена – отделяющий вас от оккупированной Франции участок территории Германии, где каждый житель готов помочь идущему по вашему следу поисковому отряду.

Врагами станут не только наступающие на пятки преследователи и зоркое немецкое население, но и такие немаловажные вещи, как голод и холод. Если у вас все время будет урчать в желудке или же не отыщется теплое место для ночлега, сами понимаете,



к хорошему это не приведет – извольте распрощаться с энным количеством процентов здоровья или вовсе отдать богу душу. В принципе, если бы не эти два фактора, шли бы вы напрямик, и путешествие не растянулось на долгие месяцы. Зато на вашей стороне - скрытность и добытые по пути различные приспособления и оружие. Игра разделена на семь огромных частей, за время прохождения которых вы побываете в немецких и французских городах, деревнях, будете прятаться от преследователей в непроходимых лесах, предпримете отчаянную вылазку на охраняемую железнодорожную станцию и даже наберетесь смелости проникнуть на вражескую военную базу.


Исхудал, бедненький...

По своей концепции Pilot Down относится сразу к трем поджанрам: 50 процентов отведено бесшумному прохождению а-ля Tom Clancy's Splinter Cell, 25 процентов игрового времени посвящено шумным заварушкам, а оставшиеся 25 отданы на откуп RPG-элементам.

Графика и искусственный интеллект противников строится на усовершенствованном движке Atlas. Напомним, что на его базе было создано предыдущее детище Wide Games – "симулятор" побега из тюрьмы Prisoner of War. Разработчики сулят нам небывалый уровень командного взаимодействия противников, а также правдоподобное поведение мирных граждан. – В.Ч.

D-Day, 1944: Invasion of Europe

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **Microsoft** ★ Разработчик **Microsoft** ★ Дата выхода **Май 2004**

В преддверии шестидесятой годовщины высадки союзников в Нормандии компании GMX Media и Microsoft объявили о создании аддона к авиасимулятору Microsoft Combat Flight Sim 3 с характерным названием D-Day, 1944: Invasion of Europe.

Все участвующие в боях над Европой самолеты получат новую окраску. В стане Союзников появятся Mosquito FB VI, Spitfire IXc, Spitfire IXe, Tempest Mk V P51-D и P47-D, B25-H и B26-C, а у Германии -



Bf109 G10, G14, FW 190 A8 и Ju88. Также разработчики планируют добавить в игру пехоту, с которой можно и нужно будет бороться. Из мелей - новые звуки, голоса, эффекты, объекты и прочее. Обещают, что все это будет донельзя реалистичным и ни на шаг не отойдет от исторических событий. Действие растянется на сто двенадцать миссий в четырех линейных кампаниях. - А.И.



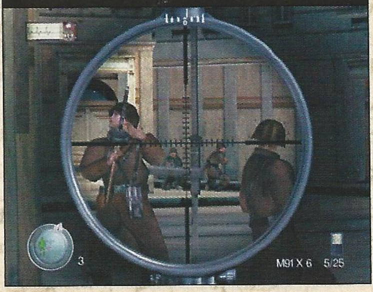
Sniper Elite

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Wanadoo Edition** ★ Разработчик **Rebellion** ★ Дата выхода **29 октября 2004**

В списке игр, посвященных тематике Второй мировой, особняком стоит шутер от первого лица Sniper Elite. Дело в том, что данный проект отличается от коллег по цеху отсутствием политкорректности и уважения к стране-победительнице, то бишь, к России, а равно и к остальным бывшим советским республикам. Думаю, разработчикам надо хорошенько изучить историю и вспомнить тот факт, что во время создания Организации Объединенных Наций СССР, в отличие от других стран, за особый вклад в победу получил не одно место, а сразу три.

Несмотря ни на что, у сотрудников компании Rebellion хватает совести сделать главным персонажем элитного немецкого снайпера Петера Маузера. Весной 1945 года, когда наши войска платили кровью за каждый взятый метр отлично укрепленных улиц Берлина, фашистский стрелок переметнулся на сторону американской спецслужбы OSS (кстати, прообраз нынешнего ЦРУ). Янки только рады такому повороту событий и начинают во всю использовать снайпера, рискующего своей шкурой и готового убивать лишь за то, чтобы не предстать перед справедливым судом. Хитрые радетели соблюдения прав человека в погонах решили при помощи верного пса Вермахта под шумок истребить неугодных им солдат и командиров Красной

В этой игре я бы предпочел не видеть свою цель столь близко





Вот поймают тебя и, как пить дать, поставят к стенке

Армии, НКВД и СМЕРШа. За хорошо выполненную работу они посулили главному герою забыть про его прошлое, вручить американское гражданство и предоставить шанс попробовать зажить на территории США с официально незапятнанной биографией. Сами понимаете, попадись Петер Маузер советским солдатам, долго бы с ним не церемонились. Как говорится, по законам военного времени и точка. Так что он берет в руки свою снайперскую винтовку и отправляется на задание.

Sniper Elite привлекает к себе, пусть и негативное, но все-таки внимание только благодаря сюжету. Все остальное, в том числе и графика, обещают оказаться на уровне ниже среднего. Игроков ждет стандартный мультиплеер и разбитая на десять миссий однопользовательская кампания. Геймплей незамысловат: ползая на брюхе по развалинам Берлина, необходимо проникать в обозначенные на карте точки города, дабы отправить на тот свет ту или иную цель. – В.Ч.



Call of Duty: United Offensive

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Gray Matter Interactive Studios** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**

И снова в бой, покой нам и не снится. После выхода Medal of Honor словно фонтан забил. Немудрено заблудиться в череде FPS, обращающихся к теме WWII и похожих друг на друга, как бойцы после ночного марш-броска под дождем. Адд-оны перемежаются оригинальными тайтлами, на поверку являющимися теми же отпрысками зарекомендовавших себя фамилий, а разработчики меняются, как картинки в калейдоскопе. Впрочем, студии Gray Matter можно доверять - они уже окучивали данное поле в Return to Castle Wolfenstein, посвященной все тому же истреблению фашистов нон-стоп. Теперь вот Activision подрядила ее слепить дополнение к сравнительно свежей Call of Duty, обласканной западной прессой. Да и не только ею; если отрешиться от некоторых особенностей игры, связанных с появлением в ней боев на Восточном фронте, нельзя не признать, что проект - качественный. В United Offensive нас ждут три новые кампании. Высадка союзников на Сицилии в 1943, называемая некоторыми "крупнейшей морской десантной операцией той войны". Курская дуга – ну, тут подробности, надеюсь, ни к чему. И битва в Арденнах в конце 1944 – начале 1945 года, массированное немецкое контрнаступление, ставшее для англо-американских войск одной из самых кровопролитных стычек. О масштабе боев говорит хотя бы тот факт, что именно тогда нацисты совершили тягчайшее военное преступление за всю историю Западного фронта – расстреляли 84 сдавшихся в плен американца. Забавная выходит ситуация с названием адд-она, если вспомнить, что под Курском тоже сперва атаковали немцы.

Джентльменский набор стандартных обещаний - в наличии. Новое оружие и техника, улучшенные графика и спецэффекты, реализм на поле боя и поумневшие противники. Особое внимание уделено многопользовательскому режиму – благодаря новому моду Tank Battle теперь можно будет устроить битву под Прохоровкой в онлайне, добавлены также CTF и Domination. Нас ждет еще одна глава в бесконечной эпопее, ведь "еще так много нерассказанных историй о Второй мировой", как справедливо заметил вице-президент Activision Дасти Велш. Верим, Дасти, верим. - П.Ш.

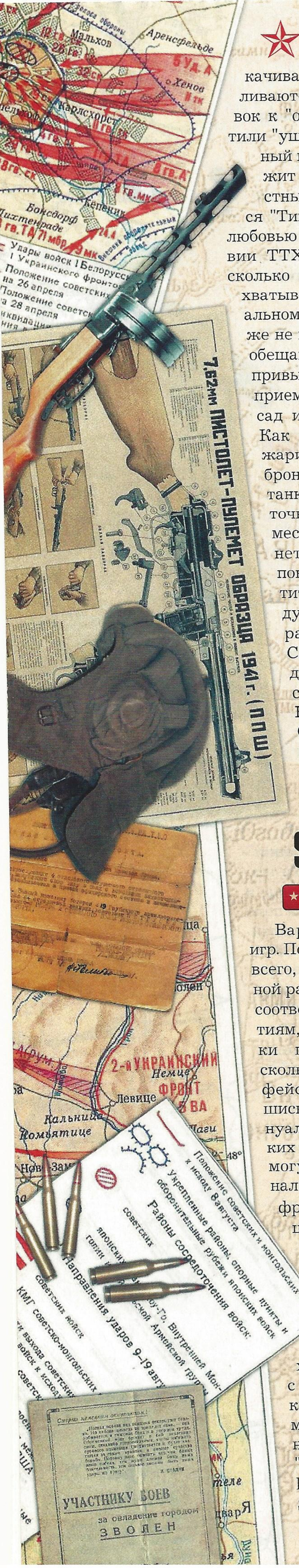
На заднем плане – те самые переработанные эффекты взрывов



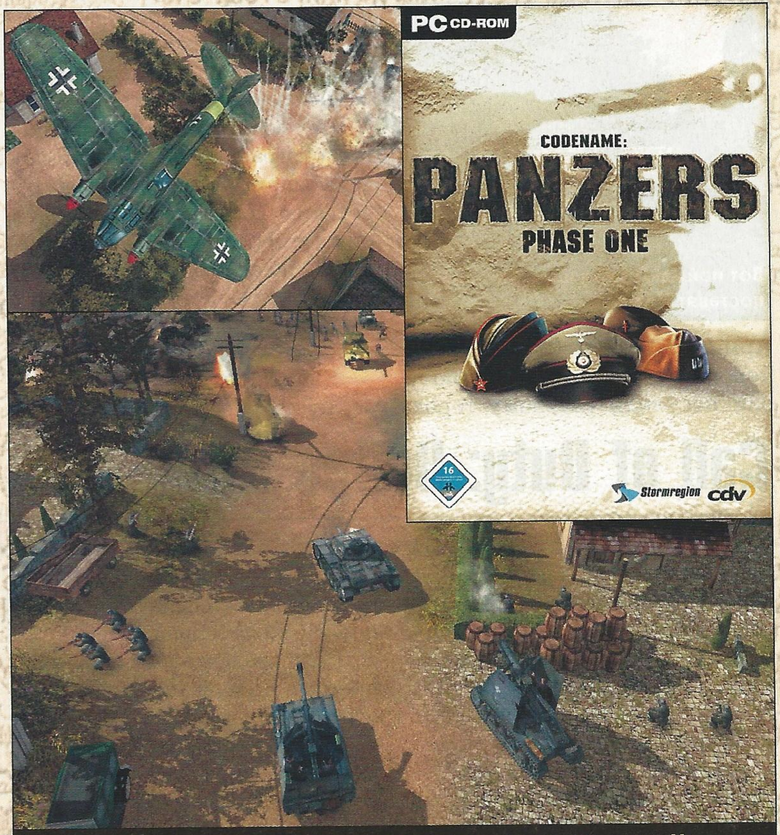
Codename: Panzers

★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **CDV** ★ Разработчик **Stormregion** ★ Дата выхода **II квартал 2004 года**

Сложно вспомнить более яркий проект в заскорузлом жанре RTS, нежели S.W.I.N.E., искреннее и красочное творение венгерских кудесников из Stormregion. Пронизанное юмором повествование о войне свиней и кроликов, приятная на глаз и на слух тактика, дополненная нетривиальной системой использования боевой техники. Чудо, а не игра. И вот поспело продолжение – не прямой, но идейный наследник. Венгры решили взглянуть на войну серьезно. Суть их нового продукта та же – реалтаймовая тактика в полном "три-дэ". Если S.W.I.N.E. чего и не хватало, так это пехоты – и в Codename: Panzers она появится, да не простая, а анимированная с помощью motion capture. Будут и самолеты, и даже трамваи на городских улочках. Но главной фишкой остаются танки. Набирают опыт, что твои файтеры с клириками. Вращают башнями, по-



качивают антеннами, переваливаются на пригорках. Вдобавок к "органам зрения" отрастили "уши", и теперь прокачанный ветеран уверенно доложит вам, на какой из окрестных улочек могут водиться "Тигры". Смоделированы с любовью и в точном соответствии ТТХ прототипов (ну, насколько это возможно для захватывающей стратегии в реальном времени – Panzers все же не варгейм). Разработчики обещают добавить кое-что к привычным уже тактическим приемам вроде обходов, засад и использования высот. Как вам возможность поджарить огнеметами вражью бронеединицу? Как только танкистам припечет пятые точки, они с воем покинут место службы, а вам останется только подождать, пока оно остынет, и захватить. Три кампании проведут вас по значимым театрам боевых действий. Сперва рассекаем на продукции немецких танкостроительных заводов по Европе и ломаем зубы об СССР; затем, шурша краснозвездной броней, загоняем неприятеля в самое логово; и, под занавес, – развлекаемся в Нормандии и подъезжаем к Берлину с неправильной стороны. О графике говорить просто нечего: и без того совершенный движок Gepard стал еще ближе к идеалу, и отобрать пару скриншотов из нескольких десятков становится непосильной задачей уже сейчас. Их хочется публиковать разворотами. - П.Ш.



Танки в городе – потенциальная груда горящего металлолома. Не отпускайте их гулять одних

Strategic Command 2 Blitzkrieg

★ Жанр **Wargame** ★ Издатель **Battlefront** ★ Разработчик **Battlefront** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**

Варгеймы – особый сорт игр. Поклонники оных, прежде всего, ждут от смоделированной разработчиками ситуации соответствия реальным событиям, и за точные ТТХ техники готовы простить игре сколь угодно злобный интерфейсный оскал. Обложившись многостраничными мануалами и мемуарами великих полководцев, они часами могут двигать по гексагональной карте фишки с цифрами, вызывая этим священный трепет казуалов. Но ситуация меняется. Не в последнюю очередь – благодаря Battlefront, известным в народе по Combat Mission – захватывающему варгейму с трехмерным человеческим лицом, после которого многие иначе взглянули на классические военные "игры разума". Blitzkrieg – это продолжение Strategic Command: European Theater. Бросаются в глаза, прежде всего, отличия внешние – в два раза увеличен театр военных действий, вид сверху сменила изометрия, а боевые единицы теперь представлены наглядными фигурками. Похоже на "Цивилизацию" – но ретрограды могут и вернуть аутентичные фишки-символы. Отыгрывать предлагается те же шесть кампаний, начинающихся в ключевые моменты войны: нападение нацистов на Польшу в 1939, накат на западную Европу

Хотите – верьте, хотите – нет, но это Сталинградская битва





Первый признак Настоящей Стратегии — кораблики — как видим, в наличии

в 1940, начало "Барбароссы", Сталинград, Курск и, наконец, вторжение союзников в Нормандию. Вам отведена роль главнокомандующего – решения придется принимать масштабные, а управлять - корпусами и армиями, осуществляя при этом взаимодействие между всеми родами войск, от авиации до флота. Придется заботиться о подкреплениях и производстве нового оружия, не обойдена вниманием и дипломатия. Россыпь пряностей, придающих и без того аппетитному блюду изысканный вкус: партизанен унд тактика выжженной земли, ленд-лиз, конвои и "волчьи стаи", немецкая целеустремленность и русская зима. Одолели натасканный лучшими собаководами AI? Опробуйте в деле редактор с миллионом тончайших настроек геймплея. А затем добро пожаловать в режим многопользовательский: hot-seat, PBEM и до шести стратегов по сети. Боитесь не справиться? У вас еще есть время перелистать подшивку журнала и проштудировать "Школу варгеймера". - П.Ш.

Silent Hunter III

★ Жанр **Симулятор ПЛ** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Ubisoft** ★ Дата выхода **24 сентября 2004**

Западные игроделы обычно создают игры "про своих", поэтому на нас и сыплются бесконечные высадки в Нормандии, стычки в африканских пустынях и атаки на какие-то никому не ведомые острова. Но есть одно исключение - симуляторы ПЛ обычно посвящаются немецким подводникам. Это не удивительно, хотя советские, американские и английские (а также японские и итальянские) подводники тоже воевали вполне прилично, на фоне немецких их достижения выглядят, мягко говоря, бледно. Впрочем, и возможностей отличиться у немцев было значительно больше, чем у их коллег по оружию.

А это, братцы, не иначе - "Бисмарк"





Первая Silent Hunter была посвящена американским ПЛ. Хорошая была игра, с интересными миссиями, красивой графикой и реалистичной техникой. Но из-за невыигрышной темы всенародной любви она не снискала. Поэтому во втором SH разработчики обратились к питомцам гросс-адмирала Деница. Ход был правильный, эта игра понравилась даже тем, кому морские симуляторы по барабану. Вполне естественно, что третья часть развивает тему второй.

Ничего революционного разработчики нам не обещают. Графика будет более красивой, модели кораблей более детальными, ну а физическая модель более реалистичной. Кампания по-прежнему останется статической, никакого свободного режима не предусматривается (но где-то на дне души теплится надежда, что разработчики одумаются). Еще говорится о продвинутой модели экипажа, в которой члены команды станут не просто статистами, но почти живыми людьми. - В.В.





Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Хиханьки да хаханьки

В войне не бывает второго приза для проигравших.
Омар Брэдли

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Strategy First Inc.** ★ Разработчик **Legend Studios**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.8, 512Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.lsgames.com/wartimes/eng**

Говорят, простота хуже воровства. Абсолютно с этим согласен, хотя иногда иного способа объяснить что-то просто не остается. Взять хотя бы историю Второй мировой войны. Подчас даже именитые специалисты не могут прийти к согласию относительно отдельных ее эпизодов, что уж говорить о простых смертных. В этом контексте появление плода творческого альянса Strategy First Inc. и Legend Studios под названием War Times очень кстати.

Авторы в доступной форме разъясняют публике, что и как творилось в мире в период с 1940 по 1945 год. В игре две стороны - Allies и Axis. Среди первых, естественно, амеры и бритиши, а также soviets, что выглядит более логичным и политкорректным, чем пресловутые russians. Каждая из миссий обеих кампаний представляет собой упрощенное воспроизведение одной из реальных операций того времени. Конечно, если быть более-менее осведомленным относительно реального хода событий, происходящее на экране вызывает порой приступы гомерического смеха. К примеру, операция Wiess, немецкий блицкриг 1939 года в Польшу, выглядит как рейд кучки автоматчиков, цель которого - уничтожение безымянного польского генерала, а про битву за Англию или оборону Тобрука я вообще молчу. Сюжетную часть можно рекомендовать лишь ученикам средней школы для запоминания основных дат, имен и географических названий, связанных с тем или иным событием.

Игровой блок ничем не отличается от массы RTS, изготовленных студиями среднего звена года три-четыре назад. Строительство базы, отражение атаки противника, организация стационарной обороны, накопление сил (по большей части, моторизованных) и планомерный раш по позициям противника. Строения каждой из сторон отличаются лишь внешним видом, да и то не всегда, функциональный же набор идентичен: штаб, бараки, заводы, башни, орудия, ПВО. Ресурсов в игре два: некие минералы, за которыми пролетариату приходится лезть в шахты, и нефть, которая вычерпывается из ближайшей лужи. Кстати, о нефти: для ее добычи нам и немцам достаточно лишь поставить на месторождении вышку, а вот западным братьям нужно привлекать к этому процессу живую силу. Пустячок, а приятно.

Состав вооруженных сил, реализованный с большим историзмом, разнится куда более ощутимо, к тому же диктует исторически оправданные способы их применения. В частности, немецкие войска ориентированы на ведение наступательных действий, англичане здорово проявляют себя в обороне, амеры сильны по части стратегических бомбардировок, а от советских Т-34 и КВ-2 просто нет спасения. До полной достоверности, конечно далеко; никто не убедит меня, что английские "Спитфайры" с такой легкостью валили классические Bf-109, а зенитные орудия нельзя использовать против наземных сил, ведь в ходе Африканской кампании Роммель превратил тяжелые 88-мм зенитки в настоящее проклятье для союзнических танков. С другой стороны, WT - "это же фантастика".


Они эвакуируются...

Рецепт победы дан в предыдущем абзаце, и, если присмотреться, он практически ничем не отличается от происходившего много лет назад в пустынях Арракиса или на земных тибериумных полях. Разница лишь в том, что "мамонты" и "девастаторы" сменились "тиграми" и "тридцатьчетверками". Зато WT может похвастаться приличным внешним видом и нетребовательностью к ресурсам. Эту игру можно посоветовать двум группам людей. Во-первых, школьникам в качестве методички. Во-вторых, увлекающимся военной историей и считающим себя достаточно подкованными в этой области. Пусть повеселятся.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	
ГРАФИКА	
ЗВУК И МУЗЫКА	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	

6.1

Ну, и смяли, ну, и не устоял, ну, и ладно... Роммель ведь и вправду Тобрук взял, так что я не проиграл, а действовал в соответствии с исторической канвой миссии





Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Silent Storm Service Pack 3

★ Жанр Tactical Strategy/RPG ★ Издатель 1С ★ Разработчик Nival Interactive
★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.nival.ru/rus/sa_info.html



Настала пора вводить в игропромышленности отраслевые стандарты, регламентирующие форму и содержание всяческих продолжений, дополнений, адд-онов и, прости господи, патчей. Ведь совершенный же разброд и шатание в среде разработчиков! Одни выкладывают для свободного скачивания многомегабайтные куски кода, после инсталляции которых приходится заново осваивать игру, и называют это патчем, а другие прицепляют к исходной игре пару новых карт, пяток юнитов, цифру "2" и запускают в продажу как полноценное продолжение. Ощущение такое, что разработчики игр иногда и сами не очень представляют себе, что произойдет с их продуктом после установки очередного обновления. А может это количество так переходит в качество?

За те три дня, что я провел наедине с "Часовыми" мое мнение о том, что же именно вышло из стен Nival, изменилось три раза, и я не поручусь за то, что теперь, когда вы читаете эти строки, счетчик мнений не перевалил за десяток.

Мнение первое: "Ну ясно же, что патч!"

Собственно говоря, вот таким он и должен был быть с самого начала. Таким он нам грезился, когда в недрах Нивала зрела "Операция Silent Storm", таким мы просили его сделать все восемь месяцев, прошедших со дня релиза первой части. Мы столько раз видели именно эту игру, заснув под утро с мышкой в руке, что теперь, когда она улыбается нам с монитора, кажется - впервые во взрослой жизни мечта сбылась безоговорочно. Помню, в детстве мне подарили велосипед, и он был совершенно такой, как в мечтах. Каждый болтик, каждая самая мелкая деталь были в точности такими, какими я себе их представлял, и от этого хотелось плакать и смеяться одновременно. Вот так и "Часовые" поначалу совершенно сбивают с толку полнотой сбывшихся ожиданий. Первое время невозможно играть от нахлынувших чувств: ты то просто сидишь, любовно ощупывая курсором интерфейс, а то жадно мечешься по игре, проверяя: "А это исправили? - Фууух, исправили", "Постой-ка, а это добавили? – Добавили, слава богу". Движок теперь гораздо проще относится к количеству наличной оперативки и не так строг к видеокарте, сложность игры можно детально настроить под себя, на выходе из миссии имеется экран для бесхлопотного сбора трофеев, а также детальный отчет о том, кто из чего в кого стрелял, сколько раз попал и скольких убил. В любой момент можно просмотреть подробную статистику бойца, ангар для ПК любовно расчерчен на аккуратные квадратики, интерфейс оружейного склада так хорош и логичен, что отказываешься верить собственным глазам, предметы перемещаются в рюкзак и обратно одним кликом при нажатом Shift'е. Перечислить все мелкие, но оказавшиеся такими существенными поправки положительно невозможно. Куда бы вы ни ткнулись в поисках удобства и дружелюбности интерфейса, нигде и ни разу вы не получите ответа "нет".

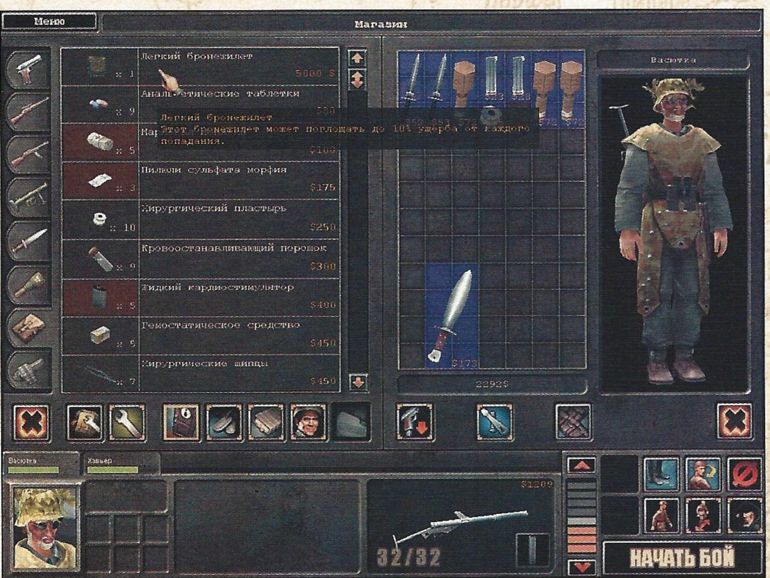
И от всего этого хочется смеяться и плакать одновременно.

Мнение второе: "А может все-таки адд-он?"

Уже в самой первой миссии оказывается, что не единожды простреленные вдоль и поперек плохиши из "Молота Тора" стали какими-то не такими, как раньше. Что-то слишком уж часто они прячутся за углы, как-то подозрительно метко кидаются гранатами (кстати, основательно помощневшими гранатами), и на пулеметные очереди, конечно, еще бегут, но уже без прежнего энтузиазма. В действиях недругов наметились основы групповой тактики, боевики с винтовками категорически не лезут в ближний бой, автоматчики поголовно освоили прием "высунулся – стрельнул - спрятался"; офицер, пытавшийся попасть в главгероя, пока у того в руках был "Люгер", немедленно убегает прочь, стоит взять в руки "Стэн". Периодически действия противника заставляют либо восхищенно присвистывать, либо зло цедить сквозь зубы: "Поднаторели, сволочи, на мою голову". Не все, конечно, идеально у AI с сообразительностью. Так, например, если выбежать из-за угла, дать очередь в спину и спрятаться обратно, то противник, обернувшись и никого не увидев, не догадается сходить за угол и проверить, кто там такой меткий отыскался. Однако же в целом искусственный интеллект стал доставлять существенно больше хлопот. В характеристиках оружия появилась графа "Пробивная сила", и теперь можно хотя бы

Гранаты стали действительно грозным оружием





Уже в 1947 году без медицинской страховки воевать было весьма накладно

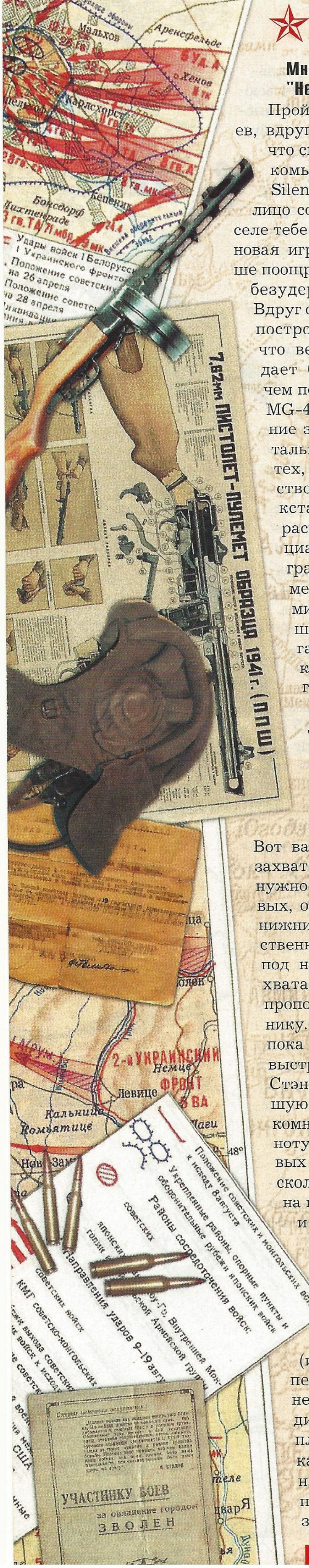
приблизительно прикинуть, имеет ли смысл палить через дверь или лучше все-таки поберечь патроны и ходы. Над солдатами противника возникают иконки, показывающие их текущее состояние. Очень удобно при планировании диверсионных действий, поскольку поведение расслабленного часового и настороженного сильно отличается. Последний лучше слышит и постоянно крутится, так что вероятность быть замеченным существенно возрастает.

Придя первый раз на базу, обнаруживаешь, что ветераны спецподразделения S2 в полном составе организовали закрытое акционерное общество "Часовые" и теперь на задания ходят исключительно за наличные. Бегло пробежав глазами анкеты с ценами, понимаешь, что некоторое время придется походить одному, что заставляет гораздо вдумчивее относиться к выбору заданий и экипировке. Денег не хватает катастрофически, приходится придирчиво выбирать после каждой миссии, какие из трофеев забрать, а какие оставить, благо стоимость каждого предмета высвечивается, стоит только зажать Alt. Усугубляется это дело тем, что размер инвентаря слегка уменьшился и составляет 12x7 клеток против бывших 13x7, - нижние семь ячеек отдали под строку финансового состояния. За первые четыре–пять миссий вы будете получать по тысяче–полторы за каждую, плюс около тысячи можно выручить за трофеи. Нанять же напарника второго уровня стоит около пяти тысяч в зависимости от его специализации. Дешевле всех инженеры, самые дорогие - разведчики. Вылечить легкое ранение - порядка трех сотен. Легкая фугасная граната обойдется в три сотни денег, такая же осколочная - уже около пятисот, хирургический пластырь – двести пятьдесят. Когда есть вполне реальная перспектива оставить всю выручку от выполненной миссии в клинике или у оружейника, трижды подумаешь: лезть на рожон или поостеречься. На характеристику оружия "Состояние" впервые обращаешь внимание, когда автомат клинит в самый неподходящий момент. Она выглядит как "568/1200", где первое число – это текущее состояние, а второе – общий запас прочности. Как только эта дробь становится меньше, чем 2/3, ждите от оружия неприятных сюрпризов. Кроме того, имеет место быть и общий износ ствола. Например, мой Стэн Мк. III с глушителем, изначально имевший прочность 1400, после нескольких ремонтов скатился до 916, а новый в магазине лежал за 4517 зеленых, так что копите денежки заранее. Оружейный парк расширился процентов на двадцать. В основном это модерновые и очень нужные образцы типа АК-47, СКС-45, Фольксгевер-45 или экзотические штуки типа ручных мини-арбалетов, полезность которых лично для меня неочевидна. Также сомнительна полезность введения различных типов боеприпасов. Различия по урону между ними несущественны. По идее, должна сильно различаться пробивная сила, однако явных указаний на этот счет нет, а проверять на практике - довольно сложно и долго. Кроме того, появилась возможность относительно недорого купить себе любой костюм, от гражданского до снайперского камуфляжа. Какой в этом смысл кроме чисто эстетического - не совсем ясно, поскольку переодевание ничего не меняет. В тихое швейцарское кафе образца 47-го года можно прийти как в цивильном, так и в форме немецкого офицера, обвешавшись гранатами и с МП-40 наперевес. Никто не обратит на вас никакого внимания. А вот бронежилет под пиджачком – это уже весомый аргумент на случай возникновения каких-либо недоразумений типа легкой перестрелки с использованием гранат и пулеметов.

Анимация бойцов иногда просто поражает. Смотрите, каким заправским перекатом Хавьер выкатился на огневую позицию!







Мнение третье: "Неужели продолжение?!"

Пройдя пяток – другой боев, вдруг ловишь себя на том, что сквозь, в общем-то, знакомые черты «Операции Silent Storm» проглядывает лицо совсем другой игры, доселе тебе неизвестной. И вот эта новая игра, оказывается, больше поощряет работу мысли, чем безудержное манчкинство. Вдруг оказывается, что карты построены таким образом, что верно занятая позиция дает больше преимуществ, чем полный рюкзак гранат и MG-42 в руках. И выполнение заданий - не всегда тотальное уничтожение всех тех, кто вооружен. За убийство гражданских лиц, кстати, теперь придется раскошелиться. Это я специально для любителей гранат и пальбы из пулемета длинными очередями говорю, вы меня слышите? Натурально деньгами наказывают за каждого убитого мирного жителя.

Самые, казалось бы, декоративные усовершенствования движка дают возможность мыслящему игроку разработать и применить новые тактики. Вот вам живой пример. При захвате архивов "Пенемюнде" нужно было снять двух часовых, охранявших переход на нижний уровень шахт. Единственный проход находился под наблюдением, а мне не хватало скрытности, чтобы проползти за спину противнику. Я умирал раз за разом, пока не догадался разбить выстрелом из заглушенного Стэна лампочку, освещавшую проход. После того, как комната погрузилась в темноту, я вырезал обоих часовых с первой попытки. Поскольку солдат противника на карте достаточно много, и сбегаются они на любой шум довольно резво, прохождение сюжетных миссий приобрело некоторые признаки, свойственные Commandos (имеются в виду самые первые Commandos, конечно). Частенько приходится прогуляться по-пластунски через полкарты, чтобы навестить неудачно вставшего на пригорке снайпера или заложить мину на маршруте излишне любопытного патруля.

Единственный раз я был серьезно встревожен, когда обнаружил возможность прокачивать навыки за деньги. Способы изменения статистики персонажей - это как раз те шестеренки, которые крутят всю механику геймплея. Небрежное отношение к ним способно уничтожить игровой баланс на корню. Однако же, очень скоро я убедился, что опасения мои были напрасными. Непрофильные навыки можно тренировать до весьма ограниченной отметки, а стоимость тренировки профильных прогрессирует так быстро, что надежду превратить слабенького бойца в универсального солдата можно оставить прямо сейчас. Впрочем, вопрос о том, что дешевле: нанять Тараса за 30 тысяч, или взять умеренно дешевого бойца и заплатить за его тренировку остается открытым.

К сожалению, пока непонятно, удалось ли нивальцам решить проблему с панцеркляйнами, которые своей запредельной мощью рушили весь игровой баланс: на момент написания статьи самым тяжелым оружием, встретившимся мне, был станковый пулемет MG-42. Будем надеяться, что команде разработчиков удалось это сделать, тем более, что способы компенсировать огневую мощь панцеркляйнов вполне очевидны.

Итого: "Так что же это все-таки было?"

Продукт получился нетривиальный, продукт получился глубокий. На косметическое разглаживание морщин не похоже. Внешнее сходство "Часовых" с изначальной версией игры весьма обманчиво. Внесен-



ные в игровую механику изменения привнесли объем и тактическую осмысленность. Миссии стали масштабнее, заметьте, – не длиннее, а масштабнее. Тактический рисунок боя даже при случайных стычках усложнился. Введение товарно-денежных отношений по-новому расставило акценты планирования команды и подбора экипировки. Рационально продуманные карты уровней предлагают игроку достаточно широкий диапазон тактических решений. Тщательно же вылизанный интерфейс и заметный невооруженным глазом рост производительности движка делают процесс игры приятным и не напрягающим.

По истечении трех дней интенсивного знакомства стало понятно, что доскрестись до самого донышка S3 не так-то просто. Наверняка к тому времени, когда журнал дойдет до читателей, "Часовые" еще не раз удивят тех, кто не поленится внимательнее прислушаться к дыханию Игры, и я уверен, что удивят приятно. Так давайте же воспользуемся предоставленной разработчиками лазейкой, и не будем делать скоропалительных выводов, выставляя поспешные оценки игре, потенциал которой оказалось не так просто раскрыть. Н

Вот так, бывало, перекинешь гаранту через стеночку, и на тебе – четыре свежих трупа



Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Сбытие мечт

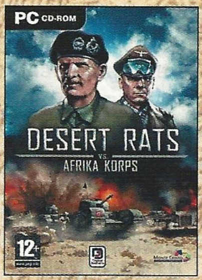
Война есть продолжение политики другими средствами.
Карл Клаузевиц

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Monte Cristo** ★ Разработчик **Digital Reality** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2.0, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.desertratsgame.com**

С давних времен в стане поклонников стратегического жанра не стихают споры на тему первостепенности пошаговых или "реально-временных" игр. Уж не знаю, насколько примирятся давние идейные оппоненты при виде Desert Rats vs. Afrika Korps, но перепалки должны, по меньшей мере, стихнуть. Издатели, известные массам своими тайкунами (к слову, довольно неплохого качества), решили, как и многие до них, "скрестить ужа и ежа" и постараться получить что-то безвредное для организма. И, похоже, им это удалось.

В основе игры - события, происходившие в Северной Африке в 1941-42 годах. Можно выступить на стороне союзников, можно попытаться повторить беспрецедентные успехи "Лиса пустыни" Эрвина Роммеля. Можно сыграть за неких вымышленных персонажей, составляющих интернациональную команду, проведя их через многие злоключения на фоне все тех же исторических событий. Кроме того, любую завершенную в ходе кампании миссию затем можно переиграть в режиме Instant Action.

Подготовительная фаза операции страсть как напоминает какой-нибудь Panzer General с его выбором войск разных родов в зависимости от количества свободных ресурсов. Здесь нужно снять перед авторами шляпу и поблагодарить за историческую достоверность доступного контингента и парка. Но это касается уже непосредственно процесса.



На первый взгляд, может показаться, что на экране разворачивается перманентный драйв с акцентом на применение бронетанковых подразделений. Поверьте, это не так. Тактика "все в кучу – и вперед" прямиком приведет к бесславному поражению. Несмотря на непрерывность процесса, планировать все действия нужно неспешно и тщательно. При игре за немцев, вы обречены на численный перевес противника, а при игре за союзников – обременены несовершенной техникой. Единственное спасение (кроме, конечно, мозгов и таланта) - любезно реализованная разработчиками активная пауза, в течение которой можно трезво оценить ситуацию и раздать подчиненным новые приказы (или загрузить последнюю сохраненку, кому как повезет).

В самом начале очередной миссии можно задать всем юнитам определенные модели поведения в плане свободы передвижения и самостоятельности в ведении огня при обнаружении противника. В большинстве случаев рекомендуется поставить войска в hold position, чтобы не лазали без нужды по окрестностям, и разрешить открывать огонь по любому замеченному врагу. Подобные настройки спасут от внезапной атаки во время стоянки или на марше, а также рутинного тактического командования в ходе боя. Следует повторно снять шляпу перед авторами за достаточно адекватный AI, избавляющий от необходимости постоянно опекать подопечных, которые не дадут безнаказанно расстреливать себя по одному. По меньшей мере, на атаку они всегда ответят атакой, а порой даже и маневрированием, а там и вы со своим тактическим гением подоспеете.

И в третий раз снимем мы шляпу - за графику, звук и интерфейс. Признаюсь честно, я любовался и заслушивался. Как там все взрывается! Какие бодрые облачка пыли вздымают танки на марше! А какие забавные следы гусениц остаются на песке! А как ревут моторы и ухают крупные калибры! Одно слово, молодцы разработчики: и качество приличное, и требования приемлемые, - редкое сочетание.

P.S. Хотелось бы посоветовать в качестве обязательного элемента игровой подготовки прочтение одной-двух исторических книг, посвященных событиям того периода. Поверьте, и удовольствие получите на порядок большее, и игра предстанет совершенно в ином свете.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★

7.6

Не Прохоровка, конечно, но тоже впечатляет







SERIOUS SAM 2

Он обещал вернуться

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Take-Two Interactive** ★ Разработчик **Croteam** ★ Дата выхода **II половина 2004** ★ Сайт **www.serioussam.com**

Минувшая Game Developers Conference 2004 оказалась насыщена интересными событиями. Тут вам и выступление Джона Кармака, в котором он поведал о нелегком процессе создания DOOM 3 и своих грядущих планах, и презентация третьего поколения графической технологии Unreal, и много чего еще. Впрочем, эта конференция знаменательна еще и тем, что именно на ней состоялась мировая премьера новых приключений Сэма Стоуна. Кажется, ему вновь предстоит спасти человечество…

Ровно три года назад доселе никому неизвестные хорваты из Croteam умудрились моментально пробиться на вершину славы. Виной тому их первый серьезный проект Serious Sam: The First Encounter. Именно он смог подарить геймерам хорошенько подзабытое со времен выхода последнего DOOM`a ощущение, способное возникнуть лишь в тот момент, когда на тебя прет целый табун разъяренного мяса. Выстрелы, выстрелы, выстрелы… Туши, туши, туши… минутка на перекур и перезарядку оружия. Красотища!

Зимой 2002 года вышел полусиквел, полуадд-он Serious Sam: The Second Encounter. Этим релизом девелоперы еще раз подтвердили всю серьезность своих амбиций и окончательно перебрались из лиги новичков игровой индустрии в самый высокий и почетный дивизион мастеров производства высококлассных игр жанра FPS.

Serious Sam 2 отличается от предшественников, как небо и земля: абсолютно новый графический движок, свежее звуковое сопровождение, толпы ранее не встречавшихся врагов (чего только стоит пританцовывающий орк-футболист) и абсолютно иная сюжетная подоплека. Изменился даже внешний вид главного героя игры Сэма Стоуна. Теперь он рассекает по уровням на прикольном трехколесном мопеде. Пожалуй, единственное, что осталось нетронутым, - так это базовые принципы построения ураганного геймплея - горы мяса.

Смена декораций

Самая главная новость - игра меняет графический движок. Созданный почти шесть лет назад Serious Engine уже не способен справляться с поставленной задачей. Вместо него обязанность строить красивые гигантские открытые пространства возлагается на Serious Engine 2. Ядро способно выдавать на экран монитора ровно в 100 раз больше полигонов, нежели его составившийся предшественник, и позволяет дизайнерам создавать навороченную архитектуру уровней.

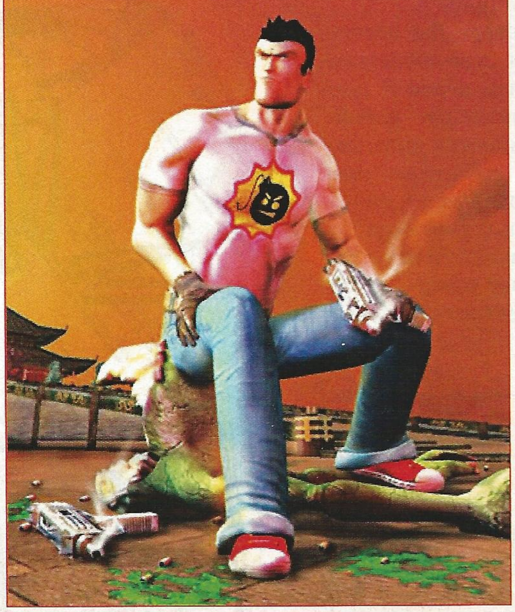
На данный момент сотрудники Croteam все еще возятся с графической составляющей, постепенно добавляя в нее те или иные новомодные технологии. Отчеты о проделанной работе хорваты еженедельно выкладывают на официальном сайте. Например, последние недели программисты корпели над неким эффектом Bloom и редактором частиц. Перед этим занимались корректировкой динамических теней, трудились над пиксельными и вертекстными шейдерами, закладывали в игру "серьезные макросы", а также занимались искусственным интеллектом врагов. Кстати, отныне они не станут, как гудящий паровоз, с дикими воплями лететь на Сэма по прямой линии, а, наоборот, постараются подобраться как можно незаметнее. В случае своего обнаружения они попытаются отделаться малой кровью: увернуться от выстрела, отпрыгнуть от взрыва ракеты и так далее. Впрочем, поумнеют только те противники, которые предпочитают побеждать не числом, а умением. Чудовища-дуболомы так и будут переть пачками.

Избавляемся от вертексов

Новость номер два - готовы почти все уровни. На сей раз Сэму Стоуну предстоит с огнем и мечом пройтись по 40 локациям времен Древнего Рима, расцвета феодализма в Китае и даже по ушедшей под воду Атлантиде. Если верить заявлениям разработчиков, с каждым днем уровни выглядят все лучше и лучше и при этом используют все меньше и меньше вертексов.

По мнению хорватов, вертексы - это своеобразная палочка-выручалочка в мире левел-дизайнеров. Обычно при создании моделей программисты используют кучу вертексов, из-за ко-

Бывало, присядет Сэм на пенек и вспоминает свою родную деревенскую завалинку…



Это - я, а это - мой крутой байк





торых игру не тянет ни один компьютер в офисе, после чего они "оптимизируют" их до нормального количества, разумеется, с потерей качества изображения. Хорваты же утверждают, что в их детище картинка не ухудшается ни на йоту.

Переплюнуть Half-Life 2

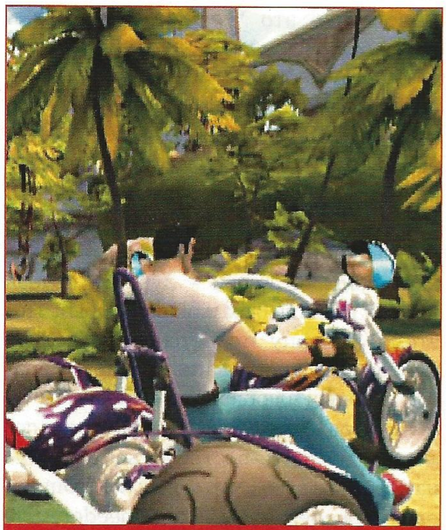
Новость номер три - сиквел обзавелся симпатичным физическим движком. На прошедшей Game Developers Conference 2004 в специально созданном трейлере хорваты из Croteam слегка поглумились над знаменитым E3-роликом второй Half-Life от Valve Software. Serious Engine 2 также способен реалистично разрушать предметы окружающего интерьера и правдоподобно сбрасывать с верхотуры бочки таким образом, чтобы они с грохотом прошли сквозь частокол вбитых в стену штырей. Зато в новых приключениях Сэма не хуже проржавевших бочек с горы летают тела поверженных врагов.

Наконец, новость номер четыре - с миру по нитке. Так как в игре размер уровней значительно увеличился, появилось сразу три средства передвижения: Серьезный джип, Серьезный мопед и Серьезный комбайн. Из проекта Nitro Family хорваты позаимствовали систему комбо-убийств. При достижении в столь нелегком деле определенных результатов геймеру выдается медаль, которая открывает доступ к ранее скрытым бонусным уровням.

Сэм готов уделать всех на свете

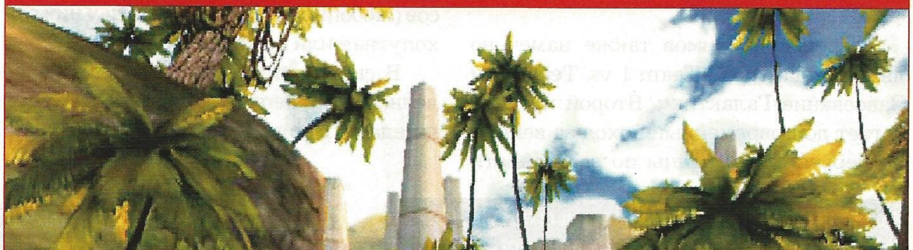
В опубликованных на сайте компании еженедельных отчетах разработчики не скупятся на комплименты собственному детищу, дескать, новый Сэм способен на равных тягаться с грядущими мега-блокбастерами Half-Life 2, DOOM 3 и Halo 2.

Сможет ли Serious Sam 2 оставить в истории компьютерных игр такой же значительный след, как и его знаменитый приквел? Сейчас однозначно ответить на этот вопрос нельзя: ролики-роликами, но пощупать игру в действии было бы куда лучше. Кстати, в скором времени Croteam планирует представить на суд публики техническую демо-версию. Думаю, вот тогда-то мы и вернемся к нашему вопросу о роли личности Сэма Стоуна в истории. **Н**



Лицо Сэма отражается в зеркалах бокового вида

Удирающий от врагов Сэм! Эх, что-то неладное творится в нашем королевстве



ВРАГИ СЭМА

Одной из ключевых особенностей предыдущих приключений Серьезного Сэма были его враги. На данный момент известно, что во вторую часть из стариков перекочуют лишь Werebull, Bio Mechanoid и Reptiloid Demon. Всего же намечается более 30 видов противников. Пока что новички представлены следующими образинами...



Dum Dum

Небольшой зеленый шарик с острыми зубами. Бывает двух размеров: двухфутовый Greater Dum Dum и однофутовый Lesser Dum Dum. Эти твари нападают на Сэма только большими стаями.



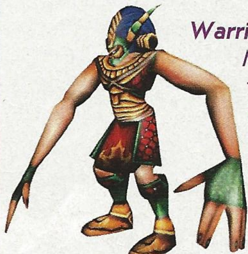
Chariot Harpy

Злое существо времен всемирного господства Древнего Рима. Умудряется ездить в незапряженной колеснице и метать в Сэма огненные молнии.



Legionnaire Ants

Муравьи-легионеры обитают только на территории Древнего Рима. Нападают в составе боевых формаций и швыряются мощными энергетическими копьями.



Warrior

Можно встретить только на уровнях времен расцвета феодального Китая. Воин - неповоротливое существо с массивными руками - любит швырять в Сэма заточенные лезвия.



Monkey Man

Еще один уродец, прописанный на древнекитайских локациях. Страшная обезьяна предпочитает нападать на Сэма исключительно со спины.



Atlantean

Представитель легендарной Атлантиды. Огромный человек-рыба, способен запускать снаряды с дальних дистанций и отбиваться от нападающих щупальцами-кнутами.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Поле фронта

Rifle

Если видишь в стенке Luke…
Darth Vader

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **LucasArts** ★ Разработчик **Pandemic Studios** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.lucasarts.com/games/swbattlefront**

Шутеры переживают очередной этап. Народная забава "стенка на стенку" пустила в них корни по самое девелоперство. Одиночный мордобой, даже с использованием "рельс" и "базук", нынче не в чести. Партии и правительства требуют от певцов шотгана новых подходов, подъездов и подлетов. В то время как в Багдаде все очень неспокойно, отдельные рэмбы никак и ничему не способствуют. Даже при поддержке персональных терминаторов. Необходим структурный переход от качества к количеству, от единичности героического индивидуума к героической многочисленности коллектива.

Зеленый цвет радуги

Девелоперство генеральную линию одобряет, но все равно хочет денег. Генеральная линия не возражает. На почве совместного консенсуса уже родилась пара-тройка решений наболевшей системы уравнений. Добралась коллективизация и до "Звездных войн". Орлы гнезда Лукасова в творческом поиске окинули долларовым прищуром поле битвы и пришли к выводу, что "эврика". Только поле заменили фронтом. Для солидности.

Категорический успех избранного трафарета, наложившись на неизменную популярность баек о джедаях, сулит самые радужные перспективы в заветных зеленых тонах. Но страховкой палитру не испортишь. Гнаться за двумя зайцами - значит подвергать себя ненужному риску. Поэтому они выбрали цифру три. PC, Xbox, PS2 - вот искомые точки опоры грядущего переворота. Архимед, ты был лохом!

Если с Архимедом все понятно, то с остальным - попросту никаких проблем. Кстати, счастливые обладатели персональных компьютеров могут начинать наполняться чувством гордости. Мультиплеерный режим в Star Wars: Battlefront будет для них ровно в два раза мультиплеернее, чем для изуверов-иноверцев: 64 vs. 32. Столь очевидная победа добра над злом не может не радовать. С геймплеем обещают разобраться просто, но мудро: на фундаменте от Battlefield соорудят наиболее памятные эпизоды. Все шесть. И даже неопределенность с содержанием третьего разработчиков не отпугнула, ибо им уже все поведали.

Особо дотошные знатоки SW-истории вполне способны сложить из приведенных фактов мозаику и заострить внимание на том, что заявленное громадье планов предполагает наличие четырех конфликтующих сторон, разбросанных хронологией по разные стороны часового циферблата: Республики, Клонов, Империи и Повстанцев. Очень верное замечание. В игре действительно будут реализованы две боевые кампании.

Минус джедаи

Игровых режимов также намечено два: стандартный (Team 1 vs. Team 2) и Завоевание Галактики. Второй предполагает долговременный поход за венком из перьев синей птицы по всем десяти планетам и пятнадцати локациям. Каждая выигранная битва добавляет гордости и дает призовые бонусы. Например, можно будет в решающий момент любого последующего противостояния взять звонок другу Люку Скайуокеру и попросить у него помощи. После чего пойти и выпить чашку чая, скушать бутерброд. Очень удобно.

Число боевых специальностей даст первоисточнику предметный урок преимущества сказки над былью. Разработчики откровенно признаются: наши Звездные Войны, кем хотим, тем и воюем. Предварительный баланс сил следующий: четыре специальности - боец, пилот-механик-инженер, разведчик и специалист по тяжелому вооружению - общие для всех. Еще две - уникальные. У Повстанцев это Wookiee Smuggler и Rebel Spy. Первые берут силой и здоровьем, вторые могут мимикрировать под врага и доводить того до паранойи. В свою очередь, Имперский офицер способен отличить подделку от оригинала.

На некоторых из отобранных десяти планет будут иметь место проявления локального колорита. Допустим, на Ендоре обитают Евоки - лучшие друзья друзей всех слабых и очень слабых. Поэтому имперцу придется внимательно смотреть под ноги, дабы не пасть жертвой злобных плюшевых медвежат.

Из средств передвижения дадут полетать-поездить-пострелять буквально на всем и из всего, что мелькало в Эпизодах: Speeder Bike, Landspeeder, Tie Fighter, X-Wing, Rebel Gunship, AT-ST, AT-AT. А в качестве специального предложения - Death Star и Ion Canon. Единственное ограничение - никаких космосов (любопытно, Звезда Смерти у них сухопутная или водоплавающая?).

В сингл впихнут все вышеперечисленное. А из неперечисленного не будет джедаев. Вроде бы.



Вместе весело шагать

…и пусть кто-нибудь скажет, что бластеров с оптическими прицелами не бывает!



Если расшифровать черный ящик сгоревшего AT-ST, то там обнаружится много-много непечатных слов о мерзких медвежатах





STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

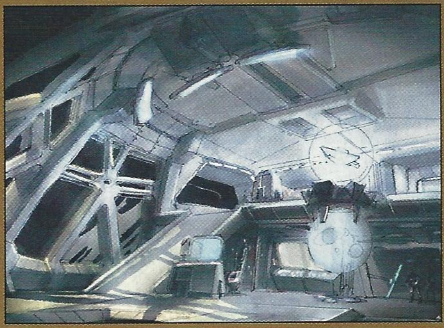
Без джедаев

Кшаду

Яка розумна можэ буть тому альтэрнатыва?
Гамлет

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **LucasArts** ★ Разработчик **LucasArts** ★ Дата выхода **Октябрь 2004** ★ Сайт **www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando**

Супергерои, суперврази, суперподвиги - "три источника и три составные части" "звездновойнового" игрового набора. "Скорая помощь" и МЧС на кончике персональной "световой шашки" - стандартная геймплейная эквилибристика "художеств Лукаса". Общество с неограниченной ответственностью "Люк Скайуокер и Ко" спасет и сохранит в любой точке Галактики по первому SOS, утрет сопли, подарит плюшевого зайца на память. Слишком правильно, чтобы быть правдой.





Шутерное суперменство переживает кризис. Толпы непобедимых и легендарных слоняются по девелоперским конторам и канючат о былых заслугах. Но у разработчиков свои резоны: в эпоху "симсовой" синицы, несущей золотые страусовые яйца, вверять заботу о расчетном счете в руки избалованных рэмб, по меньшей мере, опрометчиво. Народ пресытился всемогущими одиночками, народу нынче по душе простые парни и девчонки, живущие в соседнем квартале. И даже если не очень простые, то все равно они ближе и роднее перекачанных приставкой "супер" индивидуумов.



Гаррет, Фишер, душка Кэт, безусловно, круты. Однако в меру. Берут более мастерством и сноровкой, нежели врожденной обреченностью на победу. Последняя, впрочем, присутствует, но, эдак скромно потупив глазки, прячется в тени. Не всякий заметит. А в результате - оптимальный коктейль из бытового героизма и неизбежного конечного успеха. Что и требовалось доказать.

LucasArts конъюнктуру сечет с бдительностью РЛС раннего оповещения. Пипл желает "Звездные войны" глазами младшего командного состава? Он их таки получит. И уже этой осенью. Star Wars: Republic Commando - без излишней вычурности, зато точно в цель. Виртуальные будни от первого лица трудящегося космической войны сотоварищи. Минимум глобальных заговоров и иного шаманства галактического масштаба. Сила по-прежнему с нами, но где-то за кадром. А в последнем - верные друзья-коллеги-подчиненные, еще более верный бластер в полудюжине ипостасей и, разумеется, враги, злые и местами коварные, но все же не блистающие чрезмерными сверх и экстра. Обычные нелюди.

Тем временем мы, похоже, являемся свидетелями нарождения очередной многовековой традиции - снабжать культовые киноблокбастеры компьютерными приложениями. Результаты пока вызывают скорее смех, чем слезы. Что само по себе не так уж плохо. Однако кому-то наверняка хотелось бы большего. SWRC слишком которая по счету, чтобы быть однозначно причисленной к, и вдобавок без джедаев. Но тем не менее. Сюжет игры должен [блестяще] исполнить роль переправы с одного Episode II на другой Episode III. Он и сам будет в каком-то смысле эпизодическим, ибо основу его составят несколько боевых операций, кусочно выбранных из общего хода Clone Wars по единственному критерию: в них принимает самое непосредственное участие подразделение, возглавляемое протагонистом, - четыре (учитывая и) бойца достаточно специального назначения.



Очень Сердитая Ящерица

Отсюда мораль: империофилы могут копить праведный гнев для SWG, в "Республиканском же коммандо" их кумиров даже шальная муха не обгадит. Направление главного удара придется на позиции Торговой Федерации и ее союзников, а боевые действия развернутся на планетах Geonosis и Kashyyyk, меж коих втиснется миссия по захвату звездного корабля сепаратистов. По ту сторону баррикады квартету под управлением главного героя гарантирована торжественная встреча. В оргкомитет мероприятия войдут гигантские насекомые-геонозиане, вредные рептилии-трандошане (Trandoshans - если кто играл в KotOR, то должен помнить злобных ящериц-наемников, пытавшихся ограбить владельца космической станции-магазина), боевые дроиды Торговой Федерации, а также всякие сюрпризы, сохраняющиеся пока в тайне. В боевой арсенал, помимо стандартного бластерного набора республиканских коммандос войдут шотганы, Concussion Rifles (представленные в серии Jedi Knight), bowcasters и базуки орангутангов с Kashyyyk, биолучевые пушки инсектоидов. Для пущей презентабельности под игру зафрахтовали графический движок от Unreal образца 2003 года и еще обещают снабдить многопользовательским режимом на шестнадцать персон.




1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
СКУБИ-ДУ!™
ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ
1С ИГРОТЕКА
Скуби-Ду! Загадка сфинкса
Скуби-Ду! Приключения в городе призраков
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ ОТ «1С» И NIVAL
ФИРМА «1С»
NIVAL INTERACTIVE
MINDSCAPE
CARTOON NETWORK
SCOOBY-DOO™ and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. CARTOON NETWORK and CARTOON NETWORK logo are registered trademarks of Cartoon Network. WBIE LOGO, WBIE SHIELD: ™ & © Warner Bros. All rights reserved.
s03
© 2002-2003 Riverdeep Interactive Learning Limited. Все права защищены.
© 2002-2003 Image Builder Software. Все права защищены. The Learning Company является зарегистрированной торговой маркой Riverdeep Interactive Learning Limited. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Painkiller

ПАН КИЛЛЕР

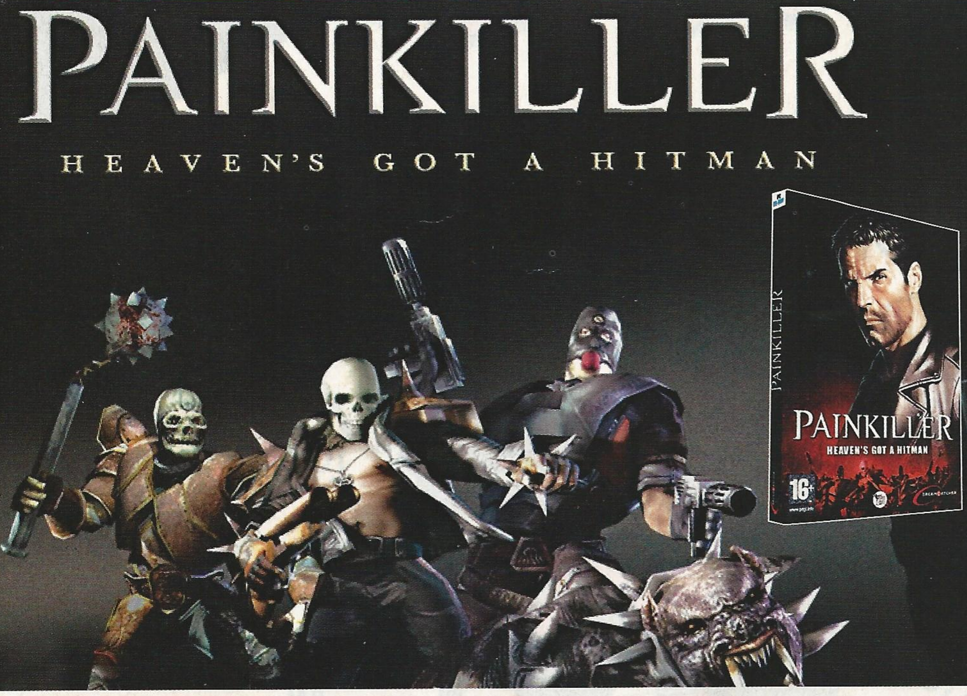
Никита КАРЕЕВ

Faster than a bullet
Terrifying scream
Enraged and full of anger
He's half man and half machine
Judas Priest. Painkiller



Как известно, любое действие порождает противодействие. Чем сильнее некоторые произведения игропрома сближаются с интерактивным кино, чем более запутанными становятся сюжетные линии и сам игровой процесс, тем больше игроделов начинают обращаться к "старой школе". Похоже, это даже становится модным.

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Dreamcatcher Games, Акелла** ★ Разработчик **People Can Fly**
★ Рекомендуется **Pentium III 1,5 GHz, 384 Mb RAM, 3D-уск.** ★ Сайт **www.peoplecanfly.com**



Но, как показала практика, сделать хороший action-driven шутер тоже задача не из простых. Вышедший по стопам Serious Sam амбициозный Will Rock провалился. "Возвращение к истокам" не есть повторение, и творчества тут требуется ничуть не меньше, чем в новаторских проектах. Подсунь людям склонированный хит пятилетней давности, и они не станут в него играть. Хотя идейный потенциал его, быть может, не выработан и на десять процентов. С другой стороны, начни "совершенствовать" эту идею, и, скорее всего, опять будет провал. Не каждому дано пройти по лезвию бритвы.

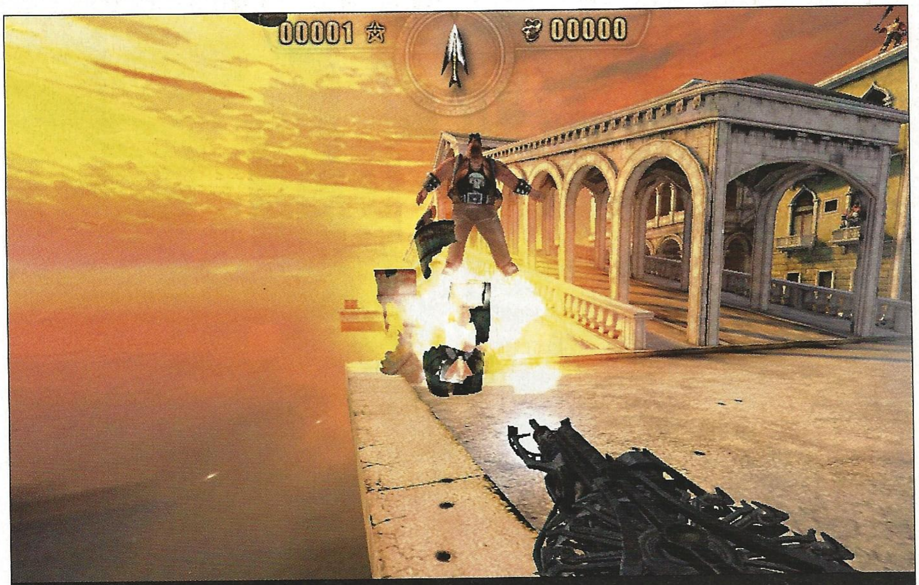
Не удивительно, что оплотом старой школы оказалась консервативная Европа. По крайней мере, теперь уже можно сказать, что именно на этом континенте выпущено два самых удачных "чистых" шутера. И если первый из них, хорватский Serious Sam, пошел по пути реминисценции идей DOOM и DOOM 2, то новорожденное детище польской студии People Can Fly (известной, прежде всего, игрой Odium, она же - "Горький-17") навевает приятные воспоминания о временах господства бессмертной Quake. Painkiller можно смело назвать гимном "умеренной оригинальности". Разработчики отказались от экспериментов на зыбкой почве и реализовали нововведения и свежие дизайнерские решения исключительно в безопасной зоне. И, надо сказать, таких элементов новаторства в игре не так уж мало.

ДЕНЬ МЯСНИКА

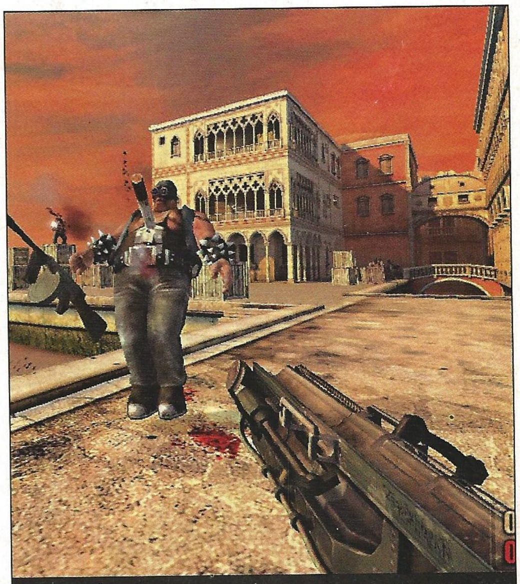
Полностью пройдя Painkiller, можно с уверенностью утверждать, что ни один ее элемент сам по себе не достоин называться большим достижением но, будучи собранными воедино, составляющие игры образуют целостную и исключительно приятную картину. Взять хотя бы модный физический модуль Havok, в последнее время уже переставший быть диковинкой. В том же Max Payne 2 или Armed and Dangerous можно с успехом пронаблюдать его работу, и, положа руку на сердце, я бы не сказал, что она очень впечатляет. В первой можно было и вовсе обойтись без Havok, во второй же его работа, прямо скажем, совершенно не бросается в глаза.



Другое дело Havok в Painkiller. После встречи с первыми же монстрами вы поймете, что эта физика была просто рождена для подобной игры. Улетающие в небеса после принятия на грудь дробового заряда зомби, скачущие по ступенькам кровавые ошметки, пригвожденные к стене осиновым колом темные монахи - вот, вот где притаилась сила! Все минусы физического движка тут же оборачиваются несомненными плюсами, вносящими свой вклад в



Я сказал: "Поехали!"



Вампир - не вампир: там вас рассортируют...

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Забавно, но факт: в такой тотально линейной и не завязанной на сюжет игре, как Painkiller, существуют две различные концовки. Чтобы посмотреть альтернативное завершение истории, вам понадобится собрать 23 карты Таро и пройти игру на сложности Trauma. В этом режиме также становится доступным дополнительный игровой уровень и, как и в случае с Nightmare, не работают читы. Играйте честно!

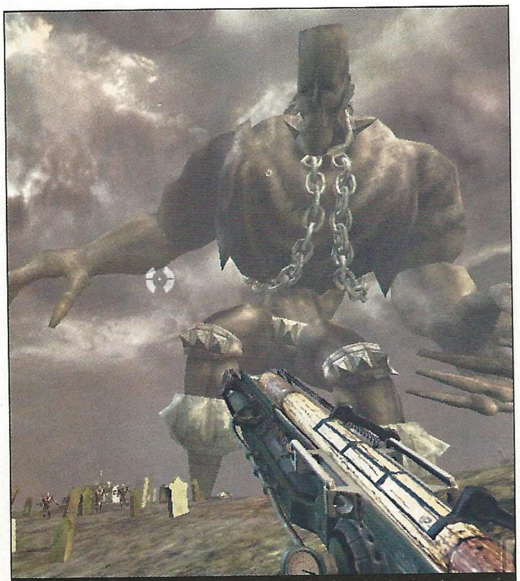
сокровищницу его величества Веселья. Трупы улетают за двадцать метров? Коломет (не путать!) прибивает зазевавшегося злодея к монументальной каменной стене? Погибший рыцарь сворачивается калачиком в позе бесхребетного животного? Так это-то и есть хорошо, это-то и есть правильно! Конечно, при обзоре HL2 мы за такое будем наказывать розгами, но Painkiller однозначно выбрал себе "правильную" физику.



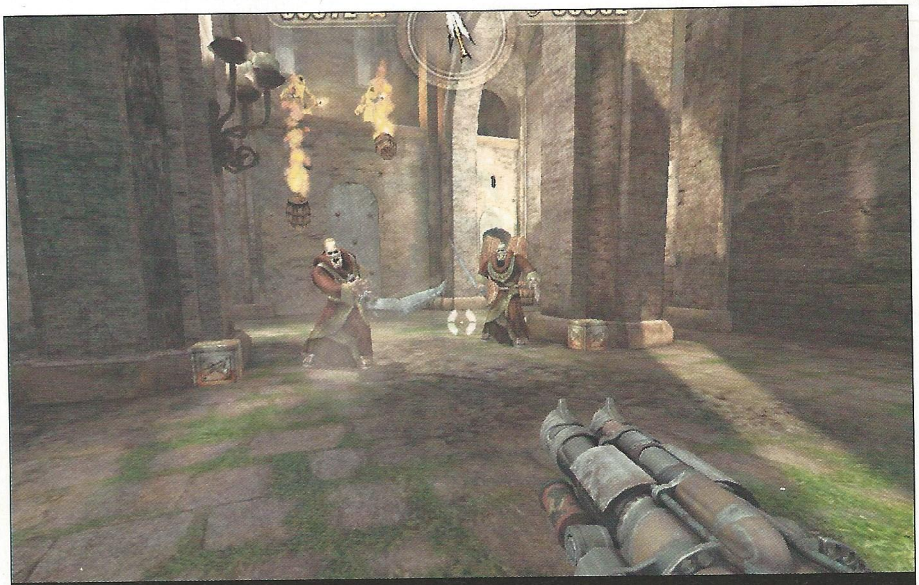
Другой кусочек картины - оружие. Опять-таки, тут и не пахнет презираемым разработчиками реализмом, а веет правильным и выверенным подходом. Во-первых, никаких перезарядок. Причем вовсе не потому, что оружие оснащено какими-то нанообоймами, как в одной пафосной игре, а просто потому, что перезаряжать средства уничтожения в этой игре неинтересно, незачем, а зачастую и попросту вредно. Во-вторых, никаких лишних движений стволом, включая смену оружия. Переключение осуществляется мгновенно. В-третьих, дизайн - это дизайн. А вовсе не конструкторская разработка. Оригинальность оружия в Painkiller вовсе не в том, что оно "как в первом Квейке, только не по центру". Польские девелоперы решили перенести в классический шутер столь популярную в некоторых других экшен-играх концепцию комбинированных атак или, по-простому, "комбо". Казалось бы, что делать такой вещи, как "комбо" в 3D FPS, тем более, если последний еще и приписывается к "старой школе". Впрочем, после игры в Painkiller может уже встревожить другой вопрос: "А почему до этого не додумались раньше?" На самом деле комбо-приемы были еще в Duke Nukem 3D, когда легендарный вершитель правосудия, уменьшив очередного пришельца, доканчивал дело верным сапогом. Игроделы из PCF пошли дальше. Некоторые виды оружия обладают даже не двумя, а тремя режимами стрельбы, причем суть тут в том, как они подобраны. Ну, о рокетлаунчере, совмещенном с шестиствольным пулеметом, думаю, все мечтали еще с самого детства. Но как вам, скажите на милость, фирменная газонокосилка, вращающая, словно пропеллером, заточенными как бритва лезвиями, которая в альтернативном режиме выстреливает гарпуном на лазерной нити, а в дополнительном запускает в полет этот самый смертоносный пропеллер, который по первому же приказу послушно возвращается к хозяину? Стрельба из шотгана всегда была первоклассной забавой, но ничто так не поднимает настроение, как заморозка противника альтернативным выстрелом, с последующим его разбиением а-ля "Терминатор 2". Ну и оставшееся: коломет с гранатометом и метатель сюрикенов с шафтом, который в дополнительном режиме стреляет кинетически-энергетическим зарядом, "подпитывающим" всех вокруг. Удачную, на мой взгляд, затею с оружием дополняет особенность игры, благодаря которой разные типы монстров лучше всего уничтожаются определенным типом оружия или даже конкретным комбо.

Приятно отметить, что отличительные особенности здешнего оружия были учтены и при разработке мультиплеерной составляющей. Так в фирменном режиме People Can Fly все игроки вооружены пулеметом-рокетлаунчером, а бой происходит в замкнутом пространстве. Чтобы поразить своего соперника, нужно сначала подбросить его в воздух метким выстрелом ракетой, а затем довершить дело гатлингом.

Еще одна фича Painkiller - карты Таро. По сути, это некая система, скажем так, бонусов, которыми может воспользоваться ваш подопечный. Каждая карта - это какой-то крайне полезный витамин вроде увеличения жизни до 150 единиц, ускорения, замедления врагов или повышения наносимого оппонентам урона. Всего - 24 разные карты. Причем, у вас имеется три слота, в которых можно составить определенную комбинацию из одновременно применяемых карт. Скажем, увеличьте свою скорость и уменьшите скорость врагов - и вы получите тот самый slow motion. В то же время, карты Таро - не дар божий. Придется изрядно попотеть, чтобы завладеть очередным подобным бонусом. На каждом уровне, кроме основной задачи, связанной с его прохождением, вам предлагается дополнительное за-



Образцово-показательный БОСС



Мы тут местные хулиганы...

дание, выполнять которое не обязательно, но желательно для получения карты Таро. Задания могут быть самыми различными, начиная от нахождения всех секретов и заканчивая использованием только одного вида оружия для уничтожения врагов. Причем иногда, чтобы раздобыть очередную карту Таро, вам придется воспользоваться другими картами, найденными ранее. За что, кстати, придется заплатить собранным на тех же уровнях золотом. Все это превращает поиск и эксплуатацию карт в увлекательное занятие, которое, впрочем, вам никто не навязывает. Вполне можно одолеть игру, даже не догадываясь о существовании этой системы.

Ну, и до кучи: разработчики позволили нашему подопечному время от времени самому становиться демоном. В этом режиме игрок неуязвим, монстры начинают гореть в его глазах красным пламенем, а один выстрел из абстрактного оружия способен устроить расчлененку целой мобской толпе. Ключ к такой метаморфозе - регулярное употребление в пищу выпадающих из поверженных оппонентов душ, которые, к слову, в большинстве своем прибавляют по одной единице жизни.



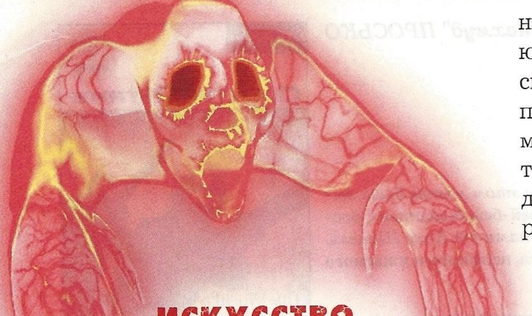
НЕЖИТЬ

Персонажи и локации Painkiller, быть может, и не врезаются в память, но заставляют относиться к разработчикам с уважением. Противников в игре так много, что они практически не повторяются от одного уровня к другому. А уровней тут аж 24 штуки. Вполне себе классические, обитатели мира Painkiller, тем не менее, сделаны с большой любовью. Давно умершие солдаты с диким ревом рвутся в последнюю атаку, сжимая в руках выданную перед боем винтовку с примкнутым штыком. На голове каска, на лице - противогаз, за поясом пара газовых гранат. Портовый грузчик в матроске не брезгует пить "огненную воду" прямо из горла в самый разгар боя. В руке этого человечища верный ломик или гвоздомет, хотя даже отрыжка подвыпившего грузчика весьма болезненна. Хулиганского вида неформалы с рокетлаунчерами не брезгуют заимствованной из Quake техникой рокет-джампа. Бабки-ведьмы наносят точечные удары с высоты полета бытовой метлы. На военной базе вас поджидают танки, а в средневековых замках - тяжеловооруженные рыцари.

Отдельного слова заслуживают боссы. Этих парней действительно не зазорно назвать Самыми Важными и Толстыми Монстрами. Мало того, что каждый как минимум раз в тридцать-сорок больше героя, так многие из них еще такие вещи вытворяют, что хочется немедленно отдать полцарства за то, чтобы посмотреть это на большом экране, да с объемным звуком. К чести разработчиков стоит заметить, что и тут сохранены традиции старой доброй Quake. К каждому боссу требуется свой, особый подход. Уничтожить лобовой атакой Генералов Ада не получится.

ОДНАЖДЫ В ЧИСТИЛИЩЕ

Как водится в подобных играх, сюжет в Painkiller - составляющая не главная, а скорее формальная. Вроде красителя. Ведь известно, что клубничное мороженое просто обязано быть розовым, хотя это и не влияет на его вкус. Тут подобная ситуация. Можешь смотреть, а можешь и с закрытыми глазами кушать - не много потеряешь. Тем не менее, господа из PCF не поленились сделать для игры ряд весьма приятственных и довольно-таки продолжительных роликов, объясняющих играющему, за что он, собственно, сражается. Впрочем, оригинального тут немного. Мужественного вида субъект в полном расцвете сил, носящий самое обычное имя Даниэль Гарнер, вместе со своей пассией попадает в автомобильную катастрофу. Ничто уже не спасет влюбленных голубков в этом мире, но ведь есть еще и вечная загробная жизнь! А поскольку Даниэль был сознательным гражданином и честным налогоплательщиком, то он, равно как и его подружка, вполне может рассчитывать на жизнь в райском уголке. Однако пребывание нашего героя в Чистилище почему-то затягивается. Когда ждать уже становится невмоготу, в помещении вдруг возникает фигура ангела смерти Самаэля. Он здесь, чтобы предложить Даниэлю сделку, от которой тот не сможет отказаться: либо практически бесконечное пребывание в Чистилище в ожидании своей очереди, либо небольшая миссия от имени Небес - и ты в Раю! Жаждущий воссоединения с подругой Даниэль, конечно же, соглашается. К тому же задание - уничтожить замысливших плохое Генералов Ада - сущая ерунда и вообще приятная прогулка с шотганом наперевес.



ИСКУССТВО

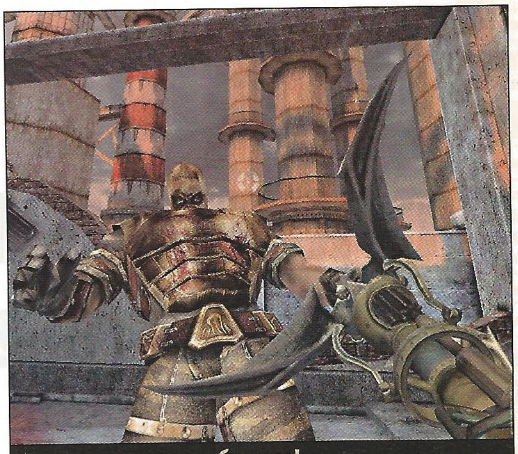
События игры разворачиваются в месте, которое обозначено как "где-то между землей и небесами". Забавно, что в этой локации собрались все территории, на которые когда-либо ступала нога героя жанра FPS. Если вы не играли в шутеры последние лет пять, то Painkiller даст вам полное представление о дежурном дизайне уровней в этих играх. Тут и заводы, и мосты, и вокзалы, и военные базы, и города, и замки, и, конечно же, святая святых всех манчкинов - Ад. Причем последняя локация, несомненно, - лучшая реализация Ада из всех когда-либо виденных в играх и кино.

Атмосферность окружения, мягко говоря, местами просто "внушает". Прежде всего из-за потрясающе разнообразного дизайна уровней, отлично балансирующего на грани красоты и функциональности. Ну а вторая половинка - крепкое звуковое сопровождение. Акустическое оформление кладбища вгоняет в дрожь, а разносящиеся по военной базе обрывки генеральских речей и переговоров по рации едва ли не переносят нас во вселенную какой-нибудь Medal of Honor. При появлении врагов звуковая тема меняется, разогревая игрока ударами металлических композиций. Мочить, однозначно всех мочить!

Что же касается возможностей фирменного графического движка Pain Engine, то тут перед нами опять-таки отличная иллюстрация известного изречения "в своей тарелке". Пусть и не хватающий звезд с неба, движок отлично справляется со своей задачей, выдавая приятную для глаза картинку, что в помещениях, что на открытом воздухе, а также обеспечивает отрисовку необходимого числа противников и гигантского размера боссов.

ОЗВЕРИН

За что можно поругать Painkiller? Слишком короток, слишком быстро заканчивается. Если сравнивать с Serious Sam, то PK неприлично легок, даже на самых последних уровнях сложности. В то же время игра сильно перекошена в сторону сингла. Тут нет кооператива, который зажигал в том же "Сэме". Два новых сетевых режима - уже упоминавшийся People Can Fly и Voosh, когда всем игрокам выдается одинаковое оружие, сменяющееся через определенное время, не подкреплены должным набором карт. Остальные же режимы вполне стандартны. Это Deathmatch, Team Deathmatch и Light Bearer - по сути, аналог Mutant из UT. Карты Таро подпитывают энтузиазм некоторое время, но все равно развлечение весьма быстро заканчивается. Ну и, конечно, поначалу несколько отталкивает принудиловка в плане зачистки комнат, когда игрок запирается в каком-то месте и не выпускается оттуда, пока не сложит кости последний монстр. Этот процесс усугубляется в те редкие моменты, когда один из монстров где-то ненароком спрятался, а услужливый компас, направляющий игрока во время его странствий, сломался и никак не хочет показывать на неуспокоенную жертву. Один раз у меня даже вышло так, что бедолага укрылся на недосягаемом балкончике и был уничтожен только после двадцати попаданий из рокетлаунчера в ближайшую стену. В остальном же игра не щетинится багами и оставляет после себя вполне приятное впечатление.



А щекотки-то мы и боимся!



Ну, здравствуйте, товарищи злодеи!

Подытоживая вышесказанное, хочется с удовольствием отметить, что мы получили очередной отличный old-school шутер. Самое время поздравить польскую команду с высококлассно сделанной игрой, способной отразнообразить будни утомленного FarCry'ем и подобными новомодными экшнами игрока. Игра ради отдыха и чистого веселья - ну разве не логично звучит? Н

РЕЙТИНГ

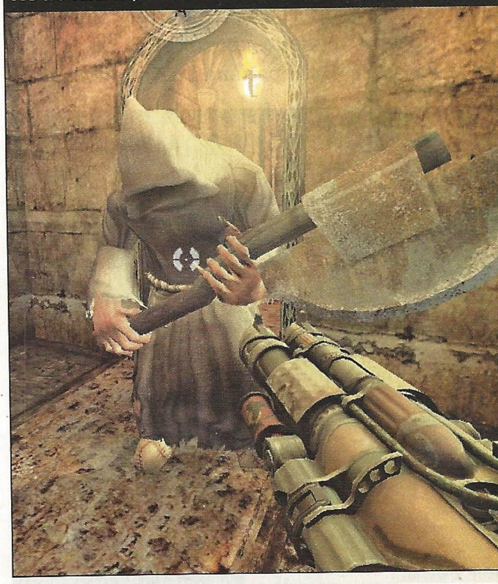
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.6

Понимаете, у нас тут в городе тяжелая гигиеническая ситуация...



Не печалься, палач!

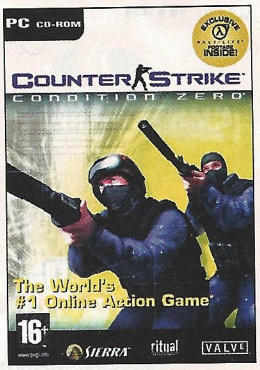


Добро с кулаками

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Против взвода гранатометчиков в этом матче была выставлена отборная команда ухарей-бейсболистов с роскошными битами от Коко Шанель.

Жизнеописания Быбса, великого и ужасного



★ Жанр FPS ★ Издатель Sierra Entertainment, Inc ★ Разработчик Valve Software
★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.cs-conditionzero.com

Она шла к нам очень долго. Настолько долго, что игроки стерли не один коврик для мышей, а сами настольные крыски уже отказывались ездить по столу, ссылаясь на повальную усталость. Но где-то в закоулках подсознания билась одна-единственная мысль: "Ща, погоди, вот выйдет новая "контра", и в моей никчемной жизни снова появится цель".

Контора не только пишет

И она вышла. Апофеоз. Ядерный взрыв в безмолвии пустыни. Стеклянные коврики и супернавороченные грызуны, ждущие своего часа, просто выпрыгнули из загашников своих хозяев и слились в экстазе. Когда первый порыв угас, народ начал более пристально оглядывать обновку. Медленно и со вкусом, смакуя каждую деталь. С самого начала. Некоторые даже переустанавливали ее, чтобы осмыслить весь процесс целиком.

После установки игры на рабочем столе появляются два ярлыка - собственно Condition Zero и Condition Zero: Deleted Scenes, которая раньше проходила у отечественных любителей бета-версий под названием Downed Pilot. В однопользовательской версии игрок представляет собой борца с мировым терроризмом, опутавшим своей паутиной весь мир. Нашему герою предстоит бесплатный кругосветный тур, оплаченный, судя по всему, министерством обороны одной супердержавы. В программе визита - Ближний Восток, северо-восток России (Камчатка?), Центральная Америка, Прибалтика, Юго-восточная Азия и прочие стороны света, где еще не ступала мощная нога бойца за справедливость.

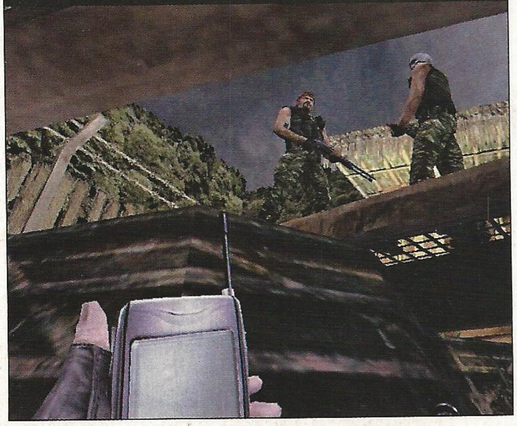
Игра начинается с дежа вю - вы летите на вертолете, и его, как водится, совершенно неожиданно сбивают. Нам, как солдату, падение вертолета, естественно, нипочем, мы тут же бодро подпрыгиваем и бежим восстанавливать справедливость. Вот тут-то нас и поджидает первое удивление, граничащее с шоком. На первую миссию было потрачено не более пятнадцати минут с одним квиксейвом на уровне Hard. Единственный вопрос, который всплыл у меня в голове: "Они, что, совсем идиоты?" Естественно, это было адресовано местным парням, которые, не признавая никаких тактических ходов, тупо перли, как танки, на ходу постреливая из разного рода огнестрельного оружия, включая пояса шахидов, которые им так нравилось ставить на боевой взвод в непосредственной близости от меня. В результате непродолжительной атаки они получали по пуле в голову и мирно удалялись на покой. После прохождения второй миссии был сделан жестокий и бескомпромиссный вывод - никакого AI в игре нет. То есть вообще никакого. Всякому бойцу, более или менее поднаторевшему в мультиплейных боях, нужно будет очень постараться, чтобы потратить на любую миссию более двадцати минут. А, собственно, больше в однопользовательской версии нет ничего такого, на что действительно стоило бы обратить внимание. Все остальное - точно на том уровне, на каком оно было в играх этого жанра два-три года тому назад, разве что картинка стала слегка посимпатичнее, но об этом ниже.

Стенка об стенку

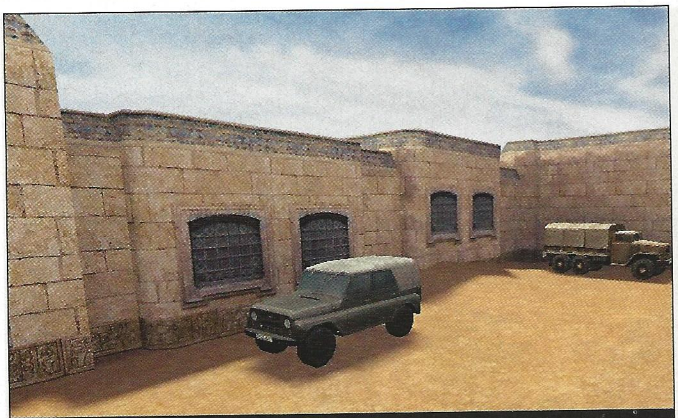
Гораздо больше настоящих профессионалов интересовал вопрос: "А что, собственно, изменилось в мультиплейном варианте игры?" Одно из изменений касается того, кто ощущает себя недостаточно подготовленным для онлайновых боев. В игру полноценно введены старые добрые боты, которые до определенного времени были уделом разработчиков-фанатов. В процесс войны с ботами теперь введен слабенький элемент тактического планирования - у вас есть определенное количество очков, соответственно которым вы и будете набирать себе команду. У каждого бойца есть определенный набор навыков (очень небольшой), и каждый из них стоит сколько-



Ребята, сегодня едем на шашлыки в Юрмалу. Девчонок не обижать!



Лос партизанос не обсуждают результаты матча. Они несут службу



Так теперь выглядит de_dust. Найди сто двадцать три отличия

то очков. Можно набрать двоих-троих толковых, а можно с десяток тупых и трусливых новобранцев, вооруженных пистолетами.

В игре используются старые знакомые карты еще из предыдущих версий, так что антураж будет хорошо знаком. При прохождении уровня вы должны выполнить несколько заданий типа "Убить пятерых и выжить", а за каждый "зачищенный" уровень вам будут добавляться призовые очки, на которые можно нанять более сильных бойцов. Вот такая незатейливая система.

Боты производят двойственное впечатление. Иногда они используют довольно неплохие познания в тактике и даже, страшно сказать, умело кемперят возле точек закладки, прячась по темным углам и стреляя в затылок любому, кто осмелится там показаться. Но также часто они начинают тормозить и, к примеру, высаживать обойму за обоймой в какую-то точку в стене, при этом балансируя на подоконнике. Или, тупо бегая по кругу, пытаются завалить вражеского бота, который отвечает им тем же, а в результате оба остаются без патронов. Единственное, что можно улучшить в ботах, - это их меткость, которая зависит от выбранного уровня сложности.

Кроме вышеперечисленного, в игре есть один нюанс, который напрягает действительно по полной программе. Чтобы начать игру с ботами, нужно иметь подключение к интернету, иначе игра не запустится. Я абсолютно не понимаю и, видимо, никогда не пойму причины такого шага со стороны разработчиков.

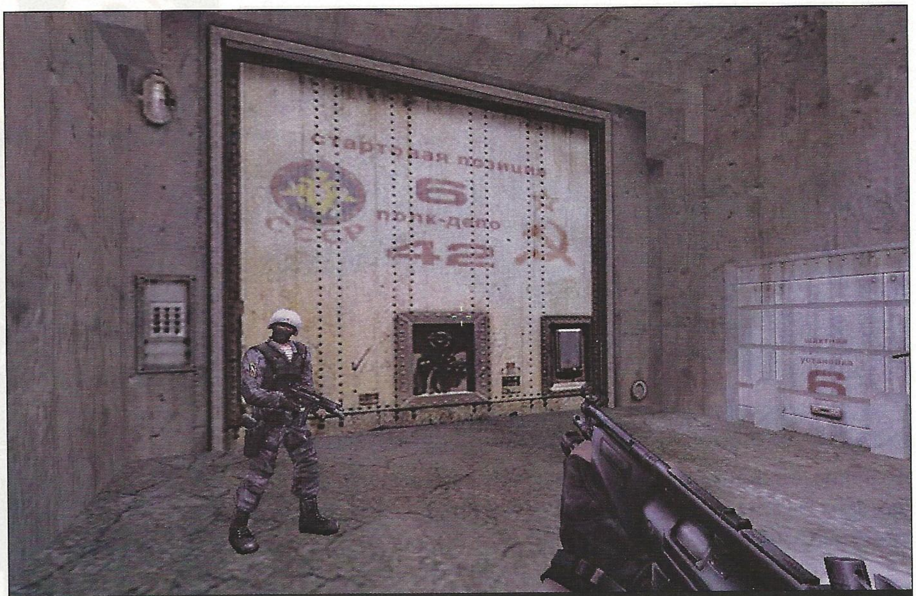
Отдельное "аллилуйя" хочется пропеть собственно полноценному мультиплеерному режиму. Теперь в игре используется софт под названием Steam, с помощью которого (и только с ним!) можно повоевать с живыми людьми. Эта софтина будет контролировать целостность вашей лицензионной версии CS, а также обеспечивать патчами и апдейтами по мере необходимости. Миновать ее, по мнению разработчиков, не удастся, хотя у наиболее толковых



Старый добрый вездеход теперь похож на настоящий



Трусливый снайпер ждал только меня. Обратите внимание на плакат на заднем фоне: "Солдаты - друзья детей"



Подпись "СССР" под двуглавым орлом - это что-то... Видели бы вы еще надпись "Силосная шахта" на дверях ракетной шахты

пользователей уже довольно давно есть свое, примерно трехсотмегабайтное, мнение по этому поводу. А сейчас в Сети появились упорные слухи, что разработчики как бы просто тестируют эту софтину, намереваясь использовать ее в других целях.

Свадебный гарнитур для вдовы генерала

Остальные новшества не так важны, но о них стоит рассказать, чтобы картинка была более полной. Несколько изменена расстановка и цена оружия в "магазине", и даже все единицы вооружения поменяли свои названия. Неизвестно, по какой причине это сделано, скорее всего, разработчики решили не ассоциировать местное вооружение с реальным. Это первое отличие от предыдущих версий игры. Второе же состоит в том, что теперь контры могут использовать некий щит, защищающий их от вражеских пуль. Мне пока неизвестно, чем это грозит балансу игры, но, для того чтобы несколько сгладить столь резкое несоответствие между силами добра и зла, для носителя щита введены некоторые ограничения. У щита есть два режима использования. Первый - режим полной блокировки, когда он полностью закрывает вас от выстрелов спереди, за исключением, разумеется, гранат. Но стрелять при этом вы не можете. При выборе второго режима щит закрывает вас частично, и вы можете стрелять, но защита снижается. И еще один момент - со щитом можно использовать только то оружие, которое не требует стрельбы с двух рук.

Вот и все наиболее серьезные изменения, которые постигли игру, если не считать графики. Мое мнение - картинка в мультиплеерной версии улучшилась, но только за счет перерисованных текстур и увеличенного числа полигонов на уровень. Все выглядит гораздо живей и симпатичней, чем раньше, за исключением людей, которые, судя по всему, остались такими же страшненькими и блеклыми. Что же касается однопользовательской версии, то в ней нет абсолютно ничего, что производило бы какое-либо благоприятное впечатление. Все осталось на прежнем уровне без каких-либо признаков улучшения.

Кстати, "оптимальные" требования, указанные в сопроводительной документации к игре, абсолютно не отражают реальности, которая, как водится, гораздо печальнее...

Русский спецназ едет на зачистку ракетного стартового комплекса



Террор будет разбит, победа будет за нами

Нельзя сказать, что игра не оправдала надежд. Каждый здравомыслящий индивидуум примерно предполагал, чего стоило ожидать. Геймплей старой доброй Counter-Strike сам по себе практически совершенен, и менять его не было никакого смысла, поэтому разработчики на скорую руку подлатали графику, добавили десяток новых уровней и звуков и отправили игру на прилавки в надежде срубить еще немного денег.

Я не сомневаюсь, что все в скором времени перейдут на новую версию CS, и народ будет все так же сидеть сутками за мониторами. Игра осталась точно такой же, какой была и раньше - простой, красивой, завлекающей, но в этом нет заслуги CS: Condition Zero. Она - лишь тень старых версий.

Н

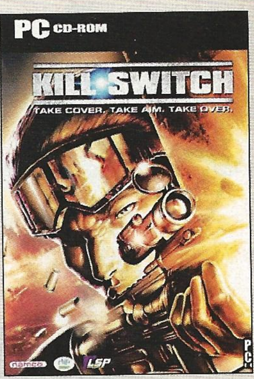
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆

6.6

Click...

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ



KILL.SWITCH

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Hip Games** ★ Разработчик **Namco** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.killswitch.com**

Приставочные порты бывают двух видов: более-менее удобоваримые и откровенно омерзительные. Попадающиеся время от времени исключения, которые можно оценить как приличные, лишь подтверждают истинность первой фразы. Шедевры вроде BloodRayne единичны по определению и какому-либо крамольному обсуждению не подлежат.

kill.switch относится именно к исключениям, подтверждающим правило. Глядя на экран, одновременно и сетуешь на студии, не утруждающиеся более тщательной адаптацией консольных продуктов при их портировании, и лишний раз убеждаешься, что оригинальные PC-проекты все еще уверенно держат позиции. ks - это попытка не нуждающихся в представлении Hip Games и Namco скрестить Delta Force и Splinter Cell. Скажете, невозможно? Возможно-возможно, иначе мы бы беседовали на другую тему.

Соль вопроса

Авторы решили в доступной форме показать, что при должной подготовке и один в поле воин. А уж с подготовкой-то у нашего воина все в порядке: он бегает, кувыркается, крадется, жмется по стенам и стреляет из-за угла, швыряет гранаты, - в общем, при необходимости вполне сможет защитить небольшую банановую республику. Всем базовым движениям можно научиться во время обязательного тренинга перед настоящими делами. Вы также узнаете о возможности использовать стационарное вооружение, но больший интерес вызывают, конечно, некоторые нетрадиционные способности героя.

Помните, как старина Фишер бодро снимал зазевавшихся охранников, высунувшись из-за укрытия. Так вот, в ks для этого и высовываться не обязательно, достаточно лишь направить ствол в сторону противника и спустить курок. Естественно, при такой манере боя никто не обещает эвенкийской меткости, но вот страху нагнать на врага вполне можно. Положительной стороной данного метода остается относительная безопасность, отрицательной - повышенный расход боеприпасов, но о практической стороне процесса чуть позже.

Арсенал под стать герою: ничего выдающегося, но при этом есть стволы на все случаи жизни. Знакомые по бесчисленным шутерам MP5, M4, дробовик M1, AK-74, гранаты и прочие вкусности скрасят нелегкое супергеройское существование. Большинство пушек снабжено оптикой, так что любители "не портить шкуру" тоже останутся довольны.

Let's fun!

Процесс можно охарактеризовать одним словом - драйв! Такой веселой война еще никогда не была. В точном соответствии со всеми законами жанра, чтобы выжить, придется хорошенько шевелиться, постоянно менять позицию и крутить головой почище летчика-истребителя времен ВОВ. Малейшая заминка, особенно, на поздних уровнях, может стоить, в лучшем случае, процентов 70-80 жизни, ну а в подавляющем большинстве оборачивается рестартом. Что? Quick save? Господа, побойтесь Бога, какой quick save в консольном порте? Точка записи всего одна, и она - в начале уровня, по принципу "в жизни нет кнопки load". Зато осознание безысходности положения придает остроты ощущениям.

На практике придется широко применять все, что было увидено в тренинге: и кувырки, и приседания, и стрельбу вслепую. Никогда еще не приходилось так активно пользоваться гранатами. Если даже от взрыва никто не пострадает, то супостаты точно покинут облюбованное укрытие и станут легкой мишенью. К слову, AI не до конца туп, что также придает очарования процессу. По крайней мере, пройти буром через затаившихся среди ящиков врагов вряд ли получится, перекрестный огонь - страшное средство.

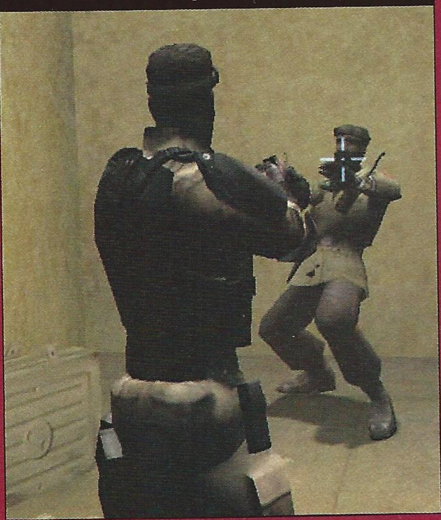
Порадовало обилие раскиданных по уровням и выпадающих из поверженных противников боеприпасов, по ходу миссии можно не беспокоиться относительно замолчавшего в самый неподходящий момент автомата. Аптечки встречаются реже, но, при должной доле разума в действиях, хватает и их. Решившим на некоторое время связать себя со службой делу добра посоветую не чураться применения гранат перед тем, как ломиться в подозрительную комнату, а также почаще кувыркаться в разные стороны, это позволяет уйти даже от очереди из станкового пулемета.

В целом, игра сойдет. Не шедевр, конечно, но для порта весьма ничего, на пару вечеров хватит. К тому же движок RenderWare позволяет получить очень приличную картинку, было бы железо соответствующее. Н

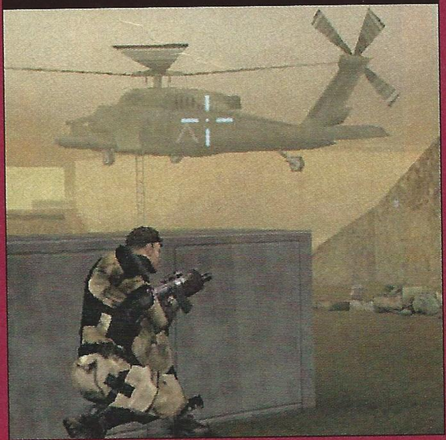
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
ДИЗАЙН	★★★★★★☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

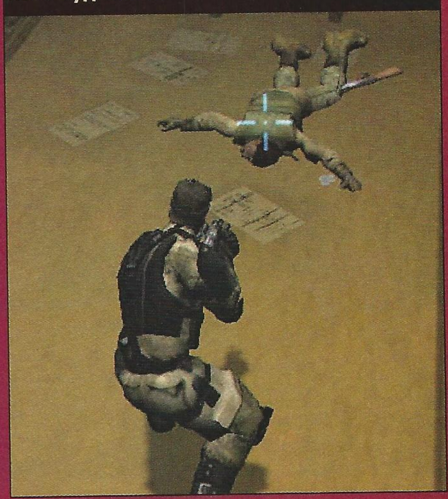
Ничего личного, мужик, тебя заказали



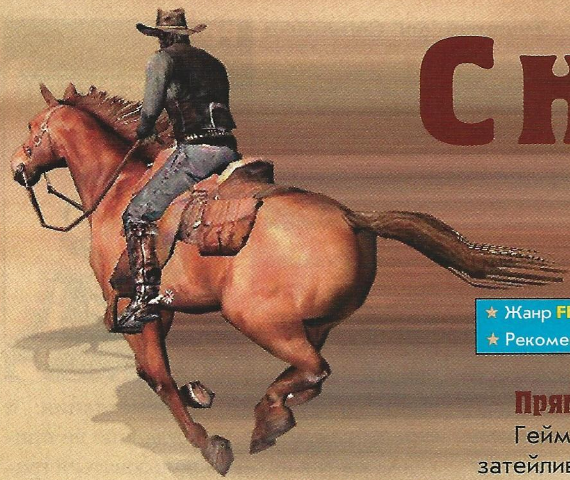
"Ястреб" на некоторое время зависает над крышей, потом говорит, что здесь too hot, и улетает, не сделав ни выстрела. Сволочь...



Над хладным трупом, картина неизвестного художника

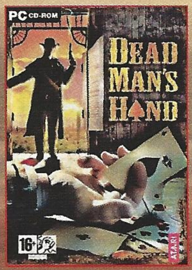


DEAD MAN'S HAND



258037

Снимаем шляпы



★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Human Head**
★ Рекомендуется **Pentium III 1.2 GHz, 128 Mb RAM, GeForce4 Ti 4200** ★ Сайт **www.dmhgame.com**

Лично я ждал Dead Man's Hand с надеждой. Я люблю вестерны. Вестерны - это то, на чем выросло не одно поколение американских детей, вестерны - это то, на чем частично вырос я. Хитрый прищур Клинта Иствуда навевает воспоминания о детстве, когда я страстно желал обладать настоящей ковбойской шляпой и такими же сапогами, как у усатых вестерновых злодеев.

Прошло много лет, сапоги уже пылятся в шкафу, шляпа никогда бы не подошла к многочисленным проводам, которыми я обмотан с ног до головы, а плащ "как у Иствуда" давно променян на отличную черную рясу. Но я все еще люблю вестерны.

А вы чего ждали?

DMH рассказывает нам полную дурацкого пафоса (это комплимент) историю парня по имени El Tejon (я все еще не очень представляю, как это произнести). Парень имел неосторожность связаться с бандой The Nine, которые сначала держали испанца (вроде бы) за своего, но потом подло предали, выстрелив в спину и бросив умирать на горячем песке.

El Tejon, однако, не спешил умирать. Более того, придя в себя и приступив к выздоровлению, он решил найти обидчиков и отомстить каждому персонально. Кроме того, за головы мерзавцев была назначена немаленькая награда - еще один повод отправиться на поиски.

Ночь располагает к прогулкам с дробовиком



Прямой, как ствол карабина

Геймплей DMH также прост и незатейлив, как и его сюжет. Типичная последовательность действий по ликвидации злодея такова: сначала подбираемся к логову бандитов - это первый "подуровень". Затем наводим порядок внутри; это - второй. Ну и потом - разборка с самим Главным. А в конце игры - с Самым Главным.

Иллюзию нелинейности создают несколько "сторонних" миссий со злодеями попроще, однако это всего лишь передышка по дороге к главному обидчику и свернуть с нее нельзя.

Единственное, что действительно огорчает: нет даже намека на то, за что мы так любим вестерны, - дуэли. Хитрый взгляд, рука подрагивает на рукоятке пистолета, и обязательно - солнце за спиной злодея, неприятное, слепящее солнце. И пыль. Ничего этого нет - боссы уровней убиваются просто и незамысловато: они бегают по своему небольшому убежищу, а мы знай себе палим из главного калибра - только и успевай подносить патроны. Лайфбар злодея наверху экрана портит все. А как же тело поверженного соперника, пафосно падающее кожаной спиной в дорожную пыль? Э-эх...

My gun is bigger than yours

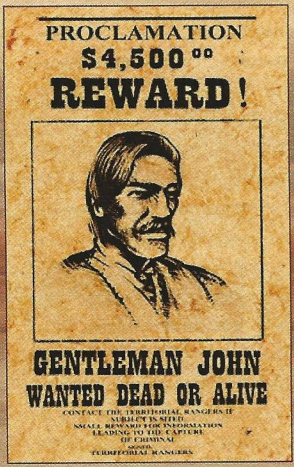
Очень хорошее впечатление производит подборка стволов. В распоряжении El Tejon всегда имеется лишь три вида огнестрельного оружия. Первая категория - пистолеты. Вторая категория - ружья. Третья - дробовики. В каждой категории присутствует по три пистолета или ружья, взять "на дело" можно только один экземпляр из каждой категории. Сначала нам доступны только самые простые образцы, но с развитием сюжета в арсенал добавляются более веселые игрушки. Впрочем, нужно заметить, что ни один из стволов нельзя охарактеризовать как "лучший" или "худший": в зависимости от обстановки и выбранного стиля ведения отстрела подонков в дело идут все пушки - выбор всецело за нами.

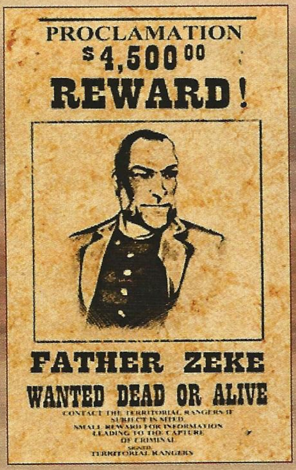
В дополнение к огнестрельному оружию Tejon экипирован ножом, польза от которого традиционно минимальна. Также на просторах уровней можно обзавестись динамитом и whiskey-bomb, аналогом коктейля Молотова. Впрочем, от этих предметов также нет почти никакого толку.

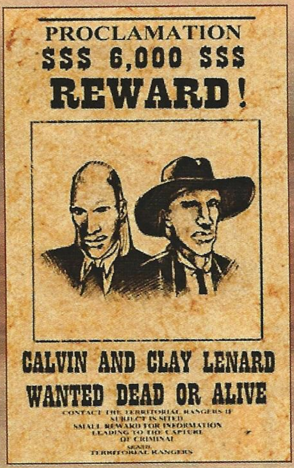
Удивление и недоумение вызывают патологические развалы патронов и "здоровья", тут и там случающиеся

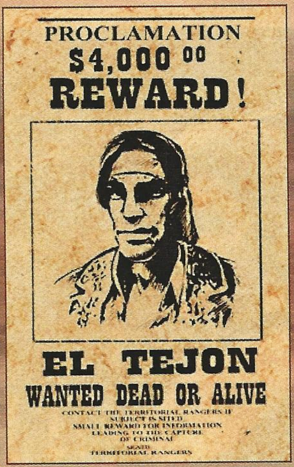
Рожи бандитов - устрашающее зрелище

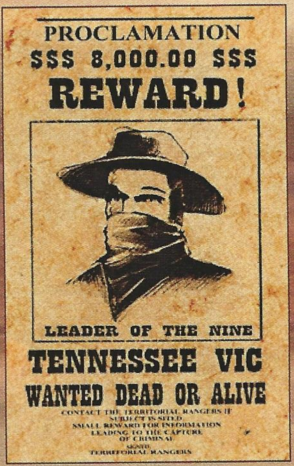












на уровнях DMH. Отсутствие "мирных" граждан можно простить - местные городки в большинстве своем явно не выглядят обитаемыми, но вот откуда в заброшенных шахтах, рудниках, домиках и просто салунах взялись аккуратно разложенные ряды новеньких аптечек, патронов к дробовику и ремней с пистолетной амуницией - неясно. Дешевое объяснение "принесли бандиты" оставьте для кого-нибудь другого. Этого, отсутствия дуэлей и общую аркадность пострелушек игре я не прощу.

Про аркадность

Если про дуэли я уже все рассказал, то на остальную стрельбу еще можно чуть-чуть поворчать. Несмотря на то, что она крайне зрелищна, красива и правильна, ощущение опасности иногда оставляет нас и El Tejon наедине с обычным тиром. Тир - это когда картонные уточки перемещаются влево-вправо по стенду, а мы их жестоко отстреливаем. Ковбои перемещаются так же, только иногда стреляют. А какая разница, если на горизонте уже маячит очередной склад аптечек?

А что у него под шляпой?

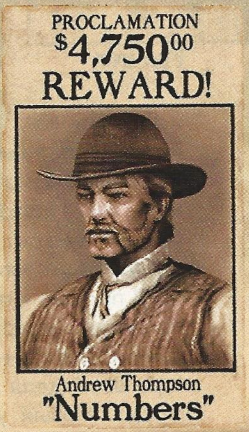
Дураков здесь не держат. Несмотря на то, что все наши противники терпеть не могут засад (кроме тех, которых к этому обязывают жестокие скрипты), а также не обладают достаточно чутким слухом, поведение их вызывает законное одобрение. На одном месте ребята стоять не любят. Под пулями тоже. Зайти сзади и начать радостно разряжать барабан прямо нам в спину - это здесь любят. Как и прятаться за углами. Впрочем, к сожалению, не всегда: как только враг оказывается в непосредственной близости от нас, он теряет всяческую способность здраво мыслить, прет напролом и находит заслуженную смерть.

Click-Kill

А теперь пришло время рассказать о том, зачем ковбоям выпендриваться. Любой человек, хотя бы один раз в жизни смотревший вестерн, с легкостью заметит разницу между ведением боевых действий героев Клинта Иствуда и, скажем, нынешнего губернатора Калифорнии. Если губернатор Шварценеггер (очень смешно звучит, извините, не мог сдержаться) всегда любил размах и фейерверки, то любители широкополых шляп предпочитают точность и стиль. Подстригать кустики при помощи пулемета M-60 весело, но крайне незрелищно и неэффективно. Единственный же выстрел в крепление люстры или, там, в колесо телеги может унести жизни трех-четырех недоброжелателей. Choose, как говорится, Colt. Choose style.

Это я к тому, что чем выпендрежнее и необычнее будет смерть наших недругов, тем больше fame points получит El Tejon. Кроме того, нелишним будет сшибать с голов оппонентов шляпы, бить стекла и метко разить стоящие на заборах бутылки и висящие на стенах фонари.

Зачем нужны fame points? Конечно же, для того, чтобы сделать нашу жизнь проще и прекраснее. Каждому известно, что у крутых ковбоев даже выстрел в пятку считается смертельным. Правая кнопка мыши - прямой путь к таким выстрелам, при условии наличия достаточного числа fp, о которых нам расскажет счетчик в углу экрана. Если обычный выстрел из



И вот как тут стрелять!!

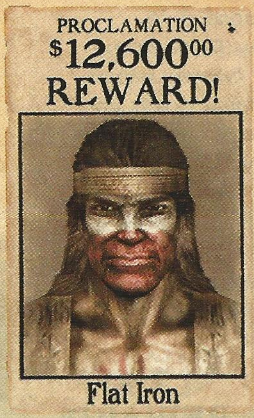


Акробатические эффекты в действии





Иногда на скриншоте нет ни злых морд, ни огнестрельного оружия



пистолета лишь калечит злодея, то "правокнопочный" бабахает, как гаубица, и пинком отправляет душу нечестивца прямиком в преисподнюю.

Красивости

Можно было бы немного пожурить Human Head за графику. Unreal 2 вышел год назад, UT2003 и того раньше, а они все еще по старинке, на пожилом Unreal Engine. Впрочем, они же продемонстрировали нам: главное - не чем, главное - как. Поэтому журить не будем - будем хвалить. UE в умелых руках - страшная штука.

В превью я писал, что Human Head полностью погрузились в мир классических спагетти-вестернов - чтобы их игра выглядела аутентичной. Она выглядит. Новый уровень - и мы опять вспоминаем "Хороший, плохой, злой" и еще два десятка любимых фильмов, в которых мелькает лицо товарища Иствуда. Конечно, это штампы. Но это такие штампы, без которых никак. Это примерно как квадратная челюсть губернатора Калифорнии в фильмах, название которых начинается на "Терминатор".

Впрочем, это было лирическое отступление. Картинка хороша. Конечно, разрешение текстур могло бы быть и повыше, а эффектов - побольше (в частности, разочаровывает оружие и пиротехнические эффекты). Зато каждый уровень - произведение искусства. Моделлеры и левел-мейкеры Human Head - истинные гуру своего дела. Казалось бы, Дикий Запад - чего с него взять? Желтый песок, одинаковые домишки, раздолбанные салуны и унылые каньоны - ан нет. Интересно просто ходить и разглядывать. Притом, что каждая карта занимает не более десятой части, например, обычной карты из Unreal 2, впечатления загнанности в небольшое пространство уровня совершенно не создается.

А что до технических особенностей, то из Unreal Engine выжали все, что только было можно. Полигонов в моделях предостаточно, а пластика движений различных головорезов должна вызывать острую зависть у симпатичных, но с ног до головы деревянных болванов из UT2003. Ковбой, вываливающийся из окна, задевающий ногами за подоконник и падающий на традиционный для такой сцены навес внизу, - достойный повод для того, чтобы запускать уровень снова и снова.

Кстати, о пластике и прочем. Движения головорезов честно просчитываются в реальном времени, так же, как и прочие трюки и спецэффекты с использованием разного рода фурнитуры и природных особенностей ландшафта. Интерактивность здесь - потрясающая и куда как более реальная, чем, например, в Half-Life, где всегда что-то происходило, но всегда - в одном и том же месте, в один и тот же час. Конечно, без скриптов не обошлось: вряд ли тупому амиго в сомбреро действительно может прийти в голову выстрелить в бочку с порохом, чтобы ее взрыв столкнул с места телегу, которая, в свою очередь, попыталась бы нас задавить. Зато если заранее прострелить амиго голову, то телегу можно толкнуть в другую сторону, и уже банда амигос будет поспешно уносить ноги от деревянной смерти о четырех колесах.

Ломать и использовать по назначению можно почти все - но с умом. Падающие люстры и потолочные балки, камни на обрыве и просто колонны - все это может с успехом расплющить незадачливого злоумышленника, не без нашей огнестрельной помощи, конечно. А может, и нет - поскольку нет жестких скриптов, то бандит может отойти покурить или просто сбежать с места предполагаемого приземления гостя с небес.

Подарки

Иногда дают покататься на лошади. Лошадь - крайне удобное, но очень опасное средство передвижения. Ее, в отличие от вражеских, не могут убить или даже ранить, но и управлять ею - тоже не в наших силах. Таким образом, езда на лошади превращается в веселый тир: отовсюду прут враги - только и успевай отстреливаться. В моменты единения El Techon и его лошади аптечки подбираются путем меткого их отстреливания - еще одно отступление от реализма в угоду занимательности игрового процесса.

И, конечно же, азартные игры. Конечно, поиграть в серьезный покер нам не дали - малы еще, видимо. Зато доверили урезанный вариант. Перед началом уровня нам сдают карты. Один раз можно поменять. Если повезло - дают немного патронов и слегка пополняют счетчик fame points. Чем старше выпала комбинация, тем больше получаешь вкусностей. Играть можно до бесконечности - пока не надоест - или до полного невезения. В последнем случае все выигранное отбирается.

Классика - это хорошо

Честное слово - хорошо. Есть навороченные игры, прорывы, новые слова в жанре. Их создатели тоже молодцы. Но классика не стареет. Dead Man's Hand - типичный представитель классического FPS. В ней фактически нет нелинейности, сюжет незатейлив, перестрелки веселы и просты. К сожалению, DMH немного недотягивает до классического вестерна - Морриконе в качестве композитора не позвали, и перестрелки могли бы быть поинтереснее. Поэтому Dead Man's Hand - просто отличная игра. Кроме того, нечасто в наше время встретишь шутер, отличающийся оригинальностью. DMH отличается. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.8
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

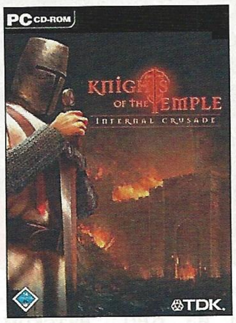
Никита КАРЕЕВ

Убить епископа

Вся история церкви – смесь заблуждения и насилия.
Гете

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **TDK Mediactive** ★ Разработчик **Starbreeze Studios** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.knightsofthetemple.com**

KotT заполняет нишу, отведенную для классических историй о противостоянии добра и зла в мрачный период зверствования католической церкви. Добро представлено молодым храмовником по имени Пол, горящим желанием даровать миру свет и избавление от козней нечисти. Зло же олицетворяет некогда добродушный лорд-епископ, переметнувшийся на темную сторону Силы, похитивший святую и просто красивую девушку Адель да устроивший по такому случаю небольшое турне по священным землям с целью проведения пары-тройки сатанинских ритуалов. Придется нам эти замыслы порушить, Адель отобрать, а епископа примерно наказать.



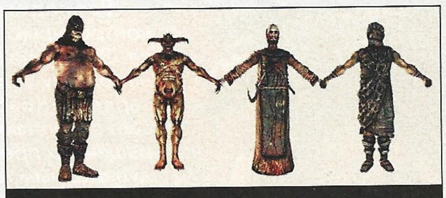
Подручными средствами

Хоть разработчики и заявляют, что игра полностью сосредоточена на реалистичных боях с применением разнообразного оружия, тягаться с такими слэшерами, как Blade of Darkness, KotT не в состоянии. Хотя бы потому, что ее можно запросто пройти, пользуясь всего двумя кнопками – обычной атакой и блоком. При этом не нужно прибегать к каким-либо акробатическим этюдам или тактическим ухищрениям: все держится на правильно выбранном моменте атаки. Вовремя выйти из блока и нанести удар – вот ключ к победе. Блок, естественно, тут чисто аркадный – висит на одной кнопке, зато защищает со всех сторон. Его можно пробить специальным ударом, но очень немногие из противников догадываются это сделать. Кроме этих двух телодвижений, Пол может наносить тяжелые удары, специальные удары и, что самое интересное, комбо-удары. Последние сильнейшим образом напоминают комбинации из Conan и позволяют гораздо быстрее расправляться с соперниками. Но на практике проще забить врага всего одной из таких комбинаций – той, что выполняется четырьмя нажатиями на кнопку "удар обыкновенный". Что же касается специальных ударов, в числе которых атака, пробивающая блок, а также разбрасывающий врагов мах мечом и другие, то к ним можно не прибегать вообще.

Во время путешествия Пол сможет получить в свое распоряжение четыре типа оружия: мечи, алебарды, булавы и луки. Несмотря на то, что постоянно встречаются новые экземпляры каждого типа смертоносных инструментов, отличия между ними зачастую только во внешнем виде и небольшой прибавке к значению "повреждающая способность". При этом забавно звучат слова героя типа: "Ого! Этот отличный меч выкован в небесной кузнице. Потрясающее оружие!" Потом также встретятся "меч Сатаны", "меч, некогда подаренный лорду-епископу, – хорошее оружие, чтобы расправиться с ним самим" (как ни странно, сильнее двух предыдущих) и прочие "уникумы", которые по сути являются лишь банальными апгрейдами предшественников.



Интересная ситуация с луком, который потребуется только для решения пары паззлов. Отстреливать из него большую часть врагов не получится никак, так как чаще всего мы рубимся в ближнем бою. Что же касается лучников, которые периодически появляются на крышах и балконах, то гораздо проще пробежать мимо, чем тратить хиты на перестрелку: двигаться-то в режиме прицеливания нельзя. К слову, у лука нет прицела, по замыслу девелоперов - для пущего реализма. Ну-ну. Экономить жизненные силы Полу помогают магическое лечение прямо в разгар боя, непробиваемая энергетическая аура и прочие волшебные способности, которыми время от времени награждает его Адель.



Какие дружные в игре монстры

Пришелец из прошлого

Весьма слабая на сегодняшний день графика, средненькая музыка, никакой AI и хлипкая боевая система сделали свое дело. KotT получилась заурядной, ничем не примечательной аркадой. И не спасают ни анимация с использованием "motion capture", ни бестолковый "реалистичный" лук. Если вам нравится тематика средневековья, орды однообразных врагов, простые, как три копейки, сюжеты, и при этом давно не болели пальцы от остервенелой долбежки по клавишам, то - вперед. Любителям же таких игр, как Die by The Sword и Blade of Darkness тут ловить нечего. Это произведение совершенно иной направленности. **Н**

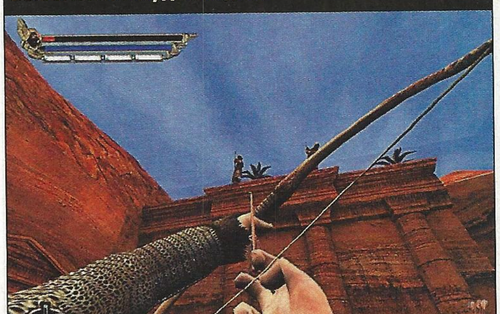
РЕЙТИНГ

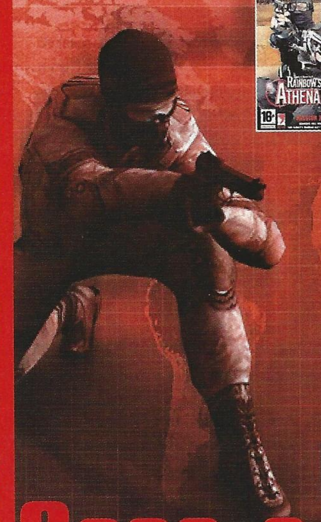
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	4.9
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
ДИЗАЙН	★★★☆☆☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	

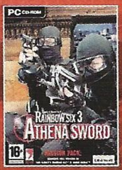
Ад. Потревоженные импы вяло отбиваются файерболами



Высоковато будет падать







Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

Владимир ЧАПЛЫГИН

– Когда мой сын станет таким большим и сильным, что сможет сдвинуть этот камень и достанет мой меч и сандалии, пусть он придет ко мне в Афины: по этому мечу и сандалиям я узнаю его.
Эгей, герой греко-римской мифологии

Все подходы к центральной площади Афин перекрыты при помощи восьми спецназовцев. Снайперы контролируют тылы, а два штурмовых отряда приготовились к решающей атаке небольшого магазинчика. Задача не простая: одноэтажное здание кишмя кишит террористами, автоматы которых наставлены на горстку заложников, а под прилавком размеренно тикает адская машинка, начиненная химическим зарядом. Красная и зеленая группа встали у парадного и запасного входов. Кто-то из оперативников бросает ослепляющую гранату, и тут же звучит код "Чарли". В мгновение ока с разных сторон на головы ошарашенных преступников сваливаются бойцы интернационального спецподразделения по борьбе с международным терроризмом "Радуга". Слышится стрекот снабженных глушителями безотказных пистолетов-пулеметов H&K MP5. Зачистка заняла не более десяти секунд, причем львиная доля этого времени ушла не на стрельбу, а на судорожные поиски по углам здания случайно выживших недобитков. Основное дело сделано. Осталось лишь дезактивировать бомбу и вывести заложников.

★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **Ubisoft Entertainment** ★ Разработчик **Ubisoft Milan**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1,3 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** ★ Сайт **www.raven-shield.com/athenasword.php**

Сага о спецназе по-итальянски

Именно на этой сцене заканчивается последняя миссия в режиме кампании. К сожалению, получить от собственной победы полный заряд положительных эмоций не удалось. Скорее всего, потому что напрочь испарилось ощущение новизны, которое царило во время прохождения оригинальной игры. Увы, наблюдать те же принципы построения геймплея, что и в вышедшей почти год назад Rainbow Six 3: Raven Shield, не ахти как интересно. Душа требует чего-то свежего и захватывающего, а Ubisoft Milan предлагает нам отведать продукт, от и до созданный по принципу "тех же щей, да побольше". Нельзя сказать, что стряпуха напортачила. Как раз наоборот - рецепт был соблюден безукоризненно. Но что поделаешь, если само блюдо уже приелось.

Пишем восемь, шесть в уме

Всего в Athena Sword (адд-он к лучшему комбатсиму 2003 года Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield) вошло восемь уровней в режиме кампании (на самом деле - шесть, на двух уровнях действия развернутся повторно, но уже не днем, а ночью) плюс римейки трех самых удачных локаций, созданных разработчиками из Red Storm Entertainment за время существования сериала:

- Embassy (Steel Wind из Rainbow Six);
- Siberian Base (Sargasso Fade из Rainbow Six: Rogue Spear);
- Subway (Virgin Moon из Urban Operations).

На сей раз сюжет повествует о том, как захваченный в конце третьей части главный террорист всея Европы Альваро Гутиерес томится за решеткой, что не мешает ему объединить под своим началом разрозненные силы неофашистов всех мастей и рангов. Воспрянувшие духом террористы совершают ряд отчаянных вылазок и обзаводятся химическим оружием под кодовым названием "Меч Афины". Сами понимаете, при таком развитии событийсотрудники спецподразделения "Радуга" срочно возвращаются из отпусков и берутся наводить порядок в Милане, Палермо, Монте-Карло, хорватском городке Дубровнике и, наконец, греческих Афинах.

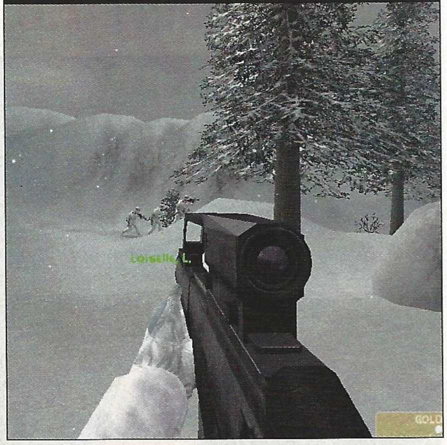
Таймер запущен, необходимо успеть к сроку

Сценарий игры не удивляет. После брифинга вы отправляетесь в меню планирования, где подбираете для бойцов стрелковое оружие, спецсредства и форму. Если вас не устраивает предложенный игрой план предстоящей операции, то на специальной трехмерной карте чертите новый. После загрузки уровня нас ждет стандартная ситуация: надо спасти захваченных заложников или деактивировать заложенную взрывчатку. Свежо выглядит только задание, в котором необходимо за ограниченное время вывести из штурмуемого террористами здания важного свидетеля, а также локация, где требуется разрядить снабженные таймерами бомбы, спрятанные по всему периметру химического завода.

Спасенные заложники теперь под надежной защитой



Новое - это хорошо забытое старое. В данном случае уровень Siberian Base

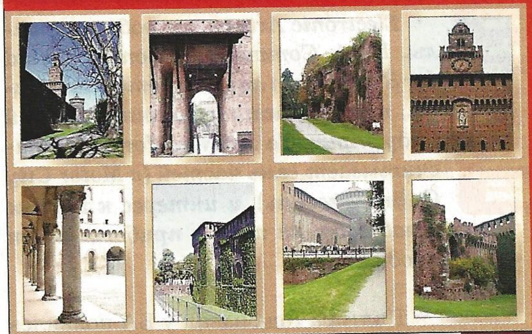




Через мгновение главное оружие неофашистов будет обезврежено

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Самое первое задание в режиме кампании Azure Gate заслуживает особого внимания. Дело в том, что действие разворачиваются в старинном итальянском замке, расположенном на окраине Милана. Разработчики не поленились внимательно изучить его архитектуру и внутреннее убранство (благо, ехать далеко не надо было), дабы потом в точности перенести их в свое детище. Так что, прохаживаясь по лабиринтам средневековой крепости, обратите внимание на множество мелких деталей, ибо все они соответствуют действительности.



Любители мультиплеера получили в свое распоряжение аж четыре новых режима и восемь оригинальных карт. Особого внимания заслуживает развлечение под названием Kamikaze. Игра случайным образом навешивает на одного из членов вашей команды взрывчатку с часовым механизмом. Для ее дезактивации необходим специальный инструмент, который припрятан на базе противника. Таким образом, от первой команды требуется помочь своему товарищу не разлететься на кусочки, а от второй - найти инструмент или же заблаговременно, до взрыва, перещелкать всех противников.

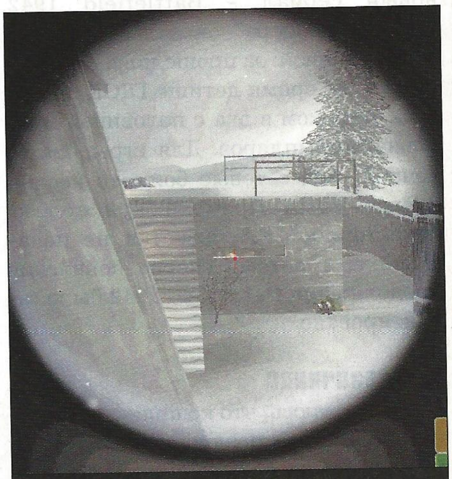
Элитные спецназовцы из одного инкубатора

К сожалению, разработчики не удосужились внести значительные изменения в графическую составляющую игры. Да, оперативники теперь не застревают в стенах, а трупы поверженных врагов стали значительно реже изображать плюшевых мишек в странных позах. На этом все и заканчивается. Полигонов в моделях спецназовцев и террористов, увы, не прибавилось.

По-прежнему среди оперативников нет четкого деления по росту. Если двухметрового штурмовика Аркадия Новикова и разведчика-коротышку Су-Вон Пака облачить в одинаковый камуфляж, то увидеть со стороны, кто из них есть кто, затруднительно. То же самое происходит с весом. Согласитесь, 125 килограммов русского богатыря против 45 у корейца явно должны проявляться визуально. Ан нет, все равны, как на подбор.

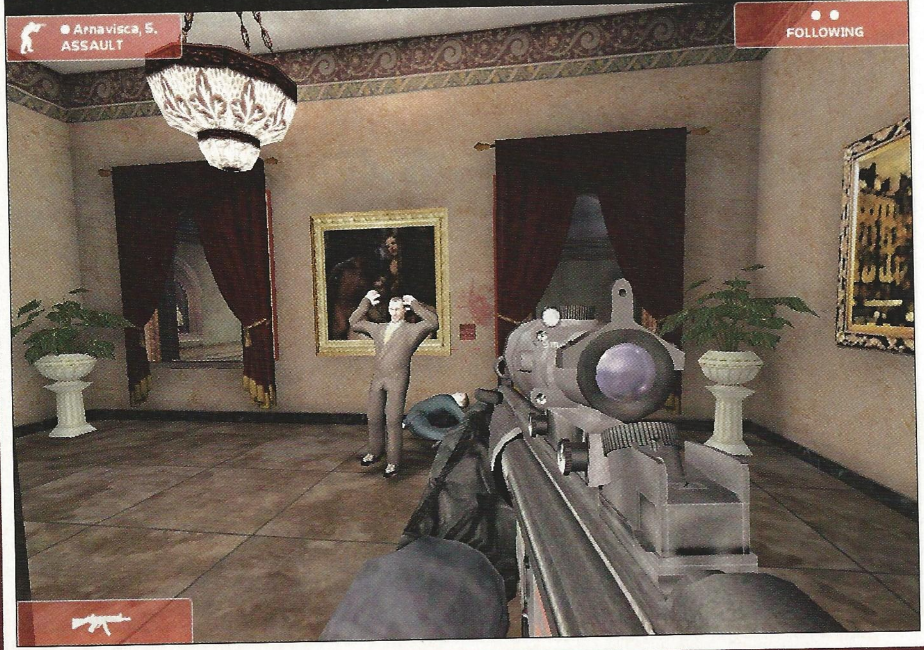
Добрых дел мастер

Сотрудники Ubisoft Milan создали добротный адд-он, снабдив его достаточным количеством образцов нового стрелкового оружия, а также грамотными локациями, как для однопользовательского, так и для сетевого режима игры. Если вы ждете от Athena Sword столько же свежих веяний, сколько их появилось в Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow, то, смеем вас разочаровать, никаких занимательных находок вы не обнаружите. Ни к интерфейсу, ни к графике, ни к звуковому сопровождению, ни к искусственному интеллекту противников программисты даже не притронулись. Так что в данных компонентах все покоится на прошлогоднем уровне. Осталась обделенной и хромавшая в оригинальной игре на обе ноги физика падения тел. Впрочем, подобного набора "былых заслуг" вполне хватает для того, чтобы записать адд-он в стан хорошистов. Представшая перед нами картина сейчас уже не смотрится как шедевр, но и к разряду дешевых поделок отнести ее тоже нельзя. Истосковавшимся по новым заданиям фанатам сериала Rainbow Six игра должна понравиться. **Н**



Далеко гляжу, всех порешу

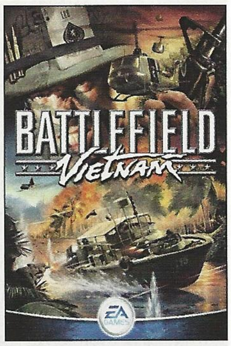
Терориста скрючило капитально



BATTLEFIELD: VIETNAM

Битва за джунгли

Юрий ПАШОЛОК



Май-бай-ми над Ханоем режет неба простор,
Но в зенитном дозоре лязгнул пушки затвор.
Залп за залпом, и в небе расплывается дым,
Мы на страже Отчизны во Вьетнаме стоим
Песня вьетнамских зенитчиков

★ Жанр **Командный FPS** ★ Издатель **Electronic Arts, SoftClub** ★ Разработчик **Digital Illusions CE AB**
★ Рекомендуется **Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.battlefield1942.com**

Electronic Arts очень любит сериалы. FIFA, Command & Conquer, Need for Speed - вот лишь некоторые бренды, принадлежащие гиганту игровой индустрии. Та же Need for Speed насчитывает семь частей (с Motor City Online - восемь), и интерес к игре не ослабевает на пару с прибылями от продаж.

Полтора года назад у EA появился новый сериал - Battlefield 1942. "Мыльная опера" оказалась на редкость удачной: за прошедшее с момента выхода время детище DICE продалось тиражом в два с половиной миллиона экземпляров. Для игры, "заточенной" под сетевые бои, это неслыханный успех. Принцип "куй железо, пока горячо" EA известен не понаслышке, а потому скорое появление продолжения Battlefield 1942 было гарантировано.

Сказочники

Сомневаюсь, что конфликт в Индокитае рано или поздно потеснит Вторую мировую, но повышение интереса к вьетнамской войне налицо. Насколько большое влияние на расстановку сил окажет Battlefield Vietnam, неизвестно, но определенное количество игроков в стан поклонников тематики она привлечет. Вот только тематика эта заключается в декорациях, зато все остальное...

Авторы Battlefield Vietnam вряд ли играли в Vietcong. Если бы они ее внимательно изучили, то нам не пришлось бы видеть на экране эти ужасы. Также бывает полезно, помимо просмотра Full Metal Jacket, Platoon и Apocalypse Now, пополнять информационные запасы чтением соответствующей литературы. Видимо, разработчики ограничились просмотром фильмов, в результате получился еще больший исторический бред, чем Battlefield: 1942. Во Вьетнам, оказывается, пачками завозили УАЗики, серийный выпуск которых начался после окончания боевых действий. Это еще ничего: у вьетнамцев на вооружении состоят Ми-8 в комплектации, знакомой по репортажам из Чечни.

Дело доходит до смешного: Battlefield: Vietnam по большинству параметров проигрывает Eve of Destruction, модификации Battlefield: 1942 (мы выкладывали ее на DVD апрельского номера). В фанатском моде больше карт, которые сделаны ничуть не хуже, чем в творении DICE, да к тому же и интереснее. Еще более ощутима разница в проработке техники: самолеты и вертолеты Eve of Destruction уступают лишь по детализации кокпитов, в остальном же модели DICE оказываются далеко позади. Единственное, что создатели Battlefield: Vietnam сделали по-настоящему хорошо, так это оружие. Но ведь МиГ-17 в небе заметен куда больше, чем M16 в руках, не так ли?

Большой мод

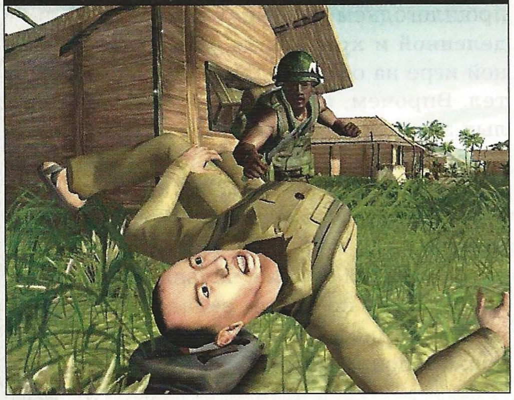
Даже у самой удачной игры всегда найдутся какие-то недостатки. Battlefield 1942 в этом смысле не исключение: больше всего нареканий вызывало поведение самолетов, управлять которыми было сложно. DICE отреагировала на критику, и в Battlefield Vietnam ситуация изменилась в лучшую сторону. Быть может, реактивные самолеты летают намного быстрее, чем это сделано в игре, зато управление стало удобнее. Кроме того, очень хорошо реализован такой увлекательный процесс, как пилотирование вертолета. Все сделано, как у людей: винтокрылая машина умеет зависать над целью, а управление больше похоже на то, что встречается в аркадных симуляторах. Для полного счастья не хватает лишь поддержки джойстика, но это противоречит законам жанра.

Сменилась и тактика ведения боя. Вы можете продолжать долбить противника танковыми ударами и заливать джунгли напалмом, это принесет успех лишь в одном случае из трех. Разработчики сделали бойцов ДРВ значительно более сильными противниками, чем это было на самом деле. В большинстве случаев игроки, воюю-

Вьетнам, крестьянин, торжествуя, занес косу над головой



А это тебе за джокера в рукаве...





Кто просил огоньку!



щие за американцев, сталкиваются не только с мощным зенитным вооружением вьетнамцев (что соответствует историческим реалиям), но и с сухопутными войсками, поддерживаемыми танками. Не спорю, танки у Северного Вьетнама имелись, но не в таких же количествах (за все время войны произошло всего одно крупное танковое сражение). Реализма никакого, зато баланс налицо.

Чтобы победить противника, приходится действовать не столько нахрапом, сколько хитростью. Основным козырем американцев являются боевые вертолеты, которые не только несут на борту приличный боезапас, но и способны поднимать на тросах наземную технику, включая танки. Разработчики, правда, с реализацией тросов перемудрили, поэтому особо веселые пилоты умудряются таскать патрульные лодки со стоящими на них вертолетами. А как вам перспектива "позаимствовать" самолет или танк с базы противника?

Воевать в джунглях оказалось весьма интересным занятием. Беда в том, что игра похожа на очень большой (на трех дисках) адд-он. Некоторые решения создателей Battlefield Vietnam смотрятся свежо, но количество этих фич недостаточно для того, чтобы называть эту игру по-настоящему новой. Единственной причиной, почему в рейтинге Battlefield Vietnam не стоит слово Add-on, является движок. И хотя он отличается от предшественника всего парой спецэффектов, но большего игрокам и не надо. Оптимизацией разработчики явно не занимались, поэтому даже на мощных PC приходится снижать качество картинки для получения приличного фреймрейта. В то же время детализация используемых моделей ниже, чем в иных модах для Battlefield 1942.

Поддержка добрых начинаний

Так стоит ли покупать эту игру? Еще как! Battlefield 1942 никогда бы не достигла таких астрономических продаж, если разработчики не сделали бы все возможное, чтобы облегчить работу создателям модов. Такого бума народного творчества, как это случилось с Battlefield 1942, не было ни с одной игрой. И немалая часть фанатских творений смотрятся как полноценные игры с неплохим коммерческим потенциалом.

Подобный успех не грех и развить: на третьем диске Battlefield Vietnam находится множество всевозможных редакторов и утилит. Более того, по большинству параметров Battlefield 1942 и Battlefield Vietnam совместимы друг с другом. А это означает, что первые крупные моды появятся уже через считанные месяцы. Большинство команд, создающих конверсии для Battlefield 1942, уже объявили о том, что переходят на новую игру.

Кстати, создатели Battlefield Vietnam останавливаться на достигнутом не собираются: уже ходят слухи о том, что на E3 DICE должна анонсировать очередную игру из серии Battlefield. Н



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Отдельного разговора заслуживает музыкальное сопровождение игры. DICE купила права на использование в Battlefield Vietnam песен популярных в 60-х годах исполнителей. Например, в качестве заглавной темы игры выступает Fortunate Son в исполнении Creedance Clearwater Revival. Еще в Battlefield Vietnam отметились Edwin Starr, The Trogg и даже Deep Purple! Игра, в которой звучит такая музыка, просто не могла получить по этому показателю оценку ниже десятки.

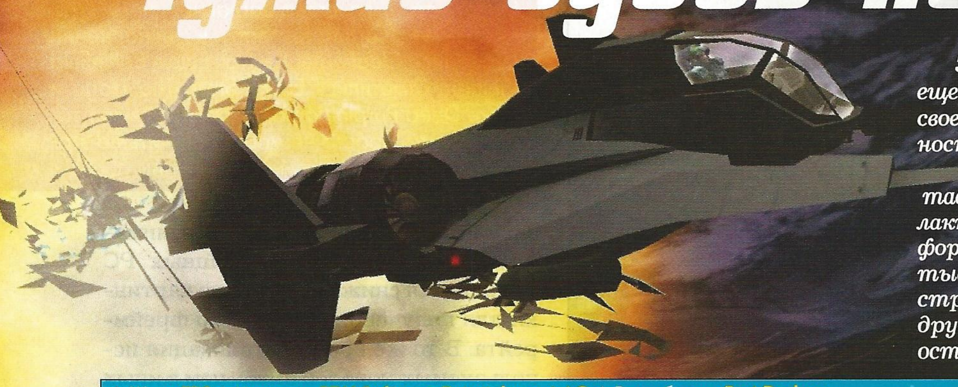
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.9
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
ДИЗАЙН	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	

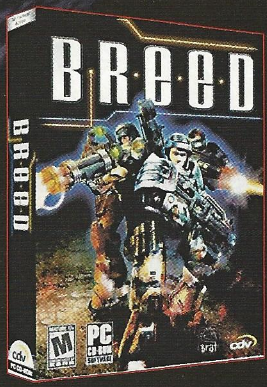
Breed

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Чужие здесь не ходят



Злобные пришельцы еще не начали творить свое черное дело в окрестностях Земли, потому что пока им хватает других частей Галактики. Это дает нам фору во времени, но, учитывая их недюжинное стремление истребить другие разумные расы, осталось нам немного.

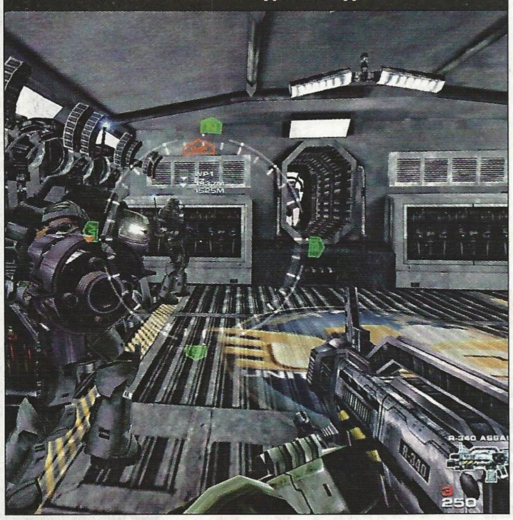


★ Жанр **FPS** ★ Издатель **CDV Software Entertainment AG** ★ Разработчик **Brat Designs**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.breedgame.com**

Страшилки от дяди Алиена

2610 год от Рождества Христова. Развязав войну в дальних секторах нашей Галактики, ужасные алиены всего лишь отвлекали наше внимание от событий, которые будут иметь к нам самое непосредственное отношение. Вторжение на Землю - вот цель, достойная инопланетных героев, и потому, когда оно случилось, нам потребовались все силы. И надо же было такому случиться, что как раз к этому моменту у нас на службе оказались генетически модифицированные солдаты, для которых война - не просто искусство, а понятие, зашитое в гены. Совершенно случайно выживший в боях корабль с таким экипажем оказался неподалеку от Земли, и нам предстоит ни много ни мало, как очистить родную планету от враждебных нам форм жизни.

На протяжении восемнадцати миссий ваш отряд из четырех бойцов, высаженный на планету, должен будет с минимальными потерями выполнить разнообразные поручения сверху, в буквальном смысле этого слова.



За несколько мгновений до высадки

Каждый боец вашего отряда "заточен" под определенные типы вооружения, коих не так уж и много. Помимо автомата с подствольником солдат можно вооружить снайперской винтовкой, пулеметом, сильно модифицированным, но все-таки шотганом, и малой пусковой ракетной установкой, способной причинять огромный вред не только толпе беснующихся пришельцев, но и уничтожать их тяжелую технику, которая в избытке представлена на поверхности планеты. Таким образом, в нашем распоряжении находится банда, экипированная по полной программе, и способная выполнить любую задачу.

Разумеется, в игре реализована такая уже ставшая обязательной фишка, как управление всеми типами стационарного вооружения и транспортом. Можно пострелять из всего, что стреляет и поездить на всем, что ездит и летает. Я разве еще не говорил вам, что вы не только командир отряда пехотинцев, но еще и высококлассный пилот-истребитель, способный управлять атмосферными и космическими летательными аппаратами?

Гены против пришельцев

Отрядом можно управлять, но немного не так, как это обычно происходит. В нашем распоряжении набор из восьми команд, подвешенных на клавиши от F1 до F8. Команд, непосредственно управляющих построением и движением, всего пять. Увеличить интервал построения, уменьшить его, остановиться, собраться вокруг командира, и поменять формацию. Кроме этого, можно нажать клавишу F8 и испустить вопль "Кончились патроны", и тут же один из услужливых бойцов

С гордостью представляю вам моих питомцев. Та, что с кевларовыми чашечками - снайпер



поделится с вами боекомплектом. То же самое можно сделать и с аптечкой, что весьма удобно, скажу я вам. Других команд солдатам не требуется, тупы они в меру, и при этом довольно неплохо стреляют, только вот страдают близорукостью.

Вы можете занять место любого солдата и, соответственно, воспользоваться его вооружением и способностями, что приходится делать довольно часто, так как больше двух единиц оружия нести не получится. Непонятно, зачем это сделано. Возможности у бойцов не такие уж и большие, так что если убрать их вообще, а игроку дать восемь слотов под оружие, то разницы в геймплее абсолютно не будет заметно. Все равно приходится постоянно переключаться на снайпера или ракетчика, чтобы выполнить какие-то определенные действия. Что же касается интеллекта наших солдат, то судите сами: скомандовав на мосту "Увеличить интервал", я потерял одного бойца. Потому что он, изо всех сил стараясь выполнить мою команду, просто упал с моста и утонул. Плавать мы, увы, не умеем. Так что кроме как для стрельбы, ни для чего другого отряд не пригоден. Была бы возможность отказаться от них, я бы так и сделал.

Что же касается злобствующих алиенов, то о них ничего выдающегося не скажешь. Широким разнообразием видов тут не пахнет, посему берут количеством. Причем, создается такое впечатление, что они разбросаны по карте генератором случайных чисел, потому что при их отстреле возникает ощущение некоего инородного тела в игре. Может, это и было так задумано, но, как говорится, "не радует". Бегают они весьма живенько, изредка кувыркаясь из стороны в сторону, дабы увернуться от ваших очередей, но мрут тоже довольно неплохо, при удачном попадании гранаты разлетаясь в стороны и оставляя после себя убогие пушчонки, которые можно использовать только при полном отсутствии боеприпасов.

Кстати, о боеприпасах и аптечках. Они в довольно большом количестве разбросаны по карте, иногда даже немного замаскированы в кустах или за деревьями, так что не поленитесь сделать шаг в сторону. Плохо только то, что трое ваших подопечных не в состоянии сделать это самостоятельно, поэтому приходится переключаться на каждого из них и самому подбирать то, что вам нужно.

Им очень понравились пальмы и березки

Карты в игре большие. Тщательно продуманные и отрисованные, они производят хорошее впечатление. Особенно радует рельеф, ведь обычно в играх такого рода он сильно "скруглен", то есть страдает отсутствием острых углов, и поэтому часто не впечатляет. Здесь же горушки в меру угловаты, что даже на среднем удалении смотрится хорошо, хотя они и страдают хронической полигононедостаточностью. Все это отъедает приличное количество кадров в секунду, а при наличии большого числа монстров и других объектов игра начинает заметно подтормаживать.

Порадовало то, что в игре можно разрушить практически все. Пальнув из ракетницы по очень далекому зданию, я через определенный промежуток времени с удивлением обнаружил, что оно рухнуло и очень сильно дымит. То же относится и к деревьям, которые не совсем прилично разлетаются на две половинки, стоит только полоснуть по ним длинной очередью из автомата.

Дополняет весь этот антураж посредственное звуковое сопровождение. Единственное, что поначалу радует, так это бодренькие команды бойцам и их не менее бодрые ответы. Потом, конечно, это приедается, но все равно, остается лучшим звуком в игре. Музыка, призванная нагнетать атмосферу, совершенно в нее не вписывается. Кажется, что вы просто вставили в CD-ROM компакт-диск с самыми разными песенками, а умный компьютер дергает их оттуда практически в случайной последовательности, сообразуясь с текущей оперативной обстановкой. Вы стреляете - играет "И вновь продолжается бой", вы идете - "Во поле березка стояла", и так далее. Причем музыкальные отрезки довольно коротки, повторяются часто, и это в некоторых случаях раздражает.

Победа будет наша...

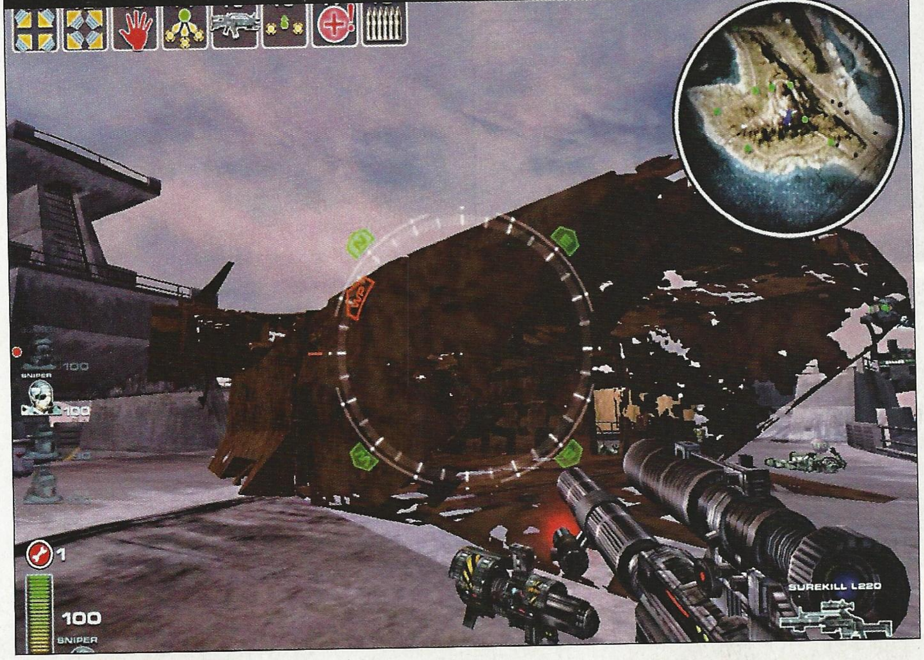
Некоторые ангажированные сетевые издания уже поспешили окрестить Breed убийцей HALO. Но более подробная экспертиза показала, что убийство было совершено в упор из двухсотпятидесятимиллиметровой гаубицы, и поэтому, скорее всего оно может быть приравнено к несчастному случаю, произошедшему по неосторожности. Breed по определению как бы лучше HALO, потому что технологии на месте не стоят, и было бы странно, если бы что-то не изменилось. Но кроме технологии остается еще и геймплей, который, увы, в этой игре хромает. Эта игра не будет убийцей разного рода шутеров. Она просто игра, приличная для своего уровня, но явно не принадлежит к тому лучшему, что произошло в игровом мире за последнее время. H

РЕЙТИНГ

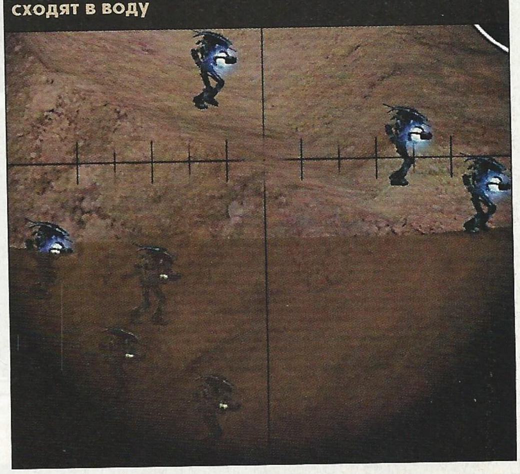
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

6.7

Вы уверены, что этот летательный аппарат был подбит полчаса назад! Ему же на вид лет двести



Очевидно, в мою работу вмешался Нильс со своей дудочкой. Стройные ряды пришельцев сходят в воду



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Вы молоды и элегантны?
Хотите работать за границей?
В Монголии требуются укладчики асфальта.

Объявление в рекламном листке, который выпускается в г. Щелково.

Проделки в песочнице

Знакомство с редактором CryEngine Sandbox

Редактор уровней для Far Cry выглядит как конструктор LEGO, с помощью которого вам придется собирать карты. В игру нельзя импортировать свои трехмерные объекты, поэтому применение конструктора несколько ограничено. Но это компенсируется огромным количеством готовых кубиков и кирпичиков, которых вполне достаточно для того, чтобы карты не выглядели близнецам, а если есть желание отличиться, то вы можете полностью перерисовать все текстуры уровня. Но у вас даже при очень большом желании не получится слепить Камчатку по той простой причине, что пальмы там не растут, а других деревьев в редакторе не предусмотрено. Это Тихий океан, причем самая прекрасная и теплая его часть.

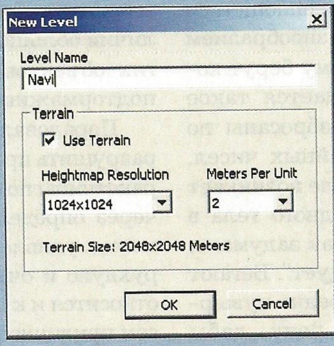
Поверхностный осмотр

Редактор устанавливается вместе с игрой, так что вам не придется выполнять какие-то дополнительные действия, кроме собственно запуска. Для начала быстренько просмотрим интерфейс редактора, который весьма похож на интерфейс 3D Studio Max. Вверху и справа расположены панели инструментов, а непосредственно область редактирования можно разделить на несколько частей и для каждой из них настроить вид обзора. Делается это кликом правой кнопки на заголовке любого из окон. Чтобы настроить раскладку окон редактирования, выберите Configure Layout из этого же меню. Пока рассмотрим стандартную раскладку на четыре окна - виды сверху, сбоку, спереди и перспективу.



Верхняя панель инструментов предназначена в основном для манипуляций с объектами. Кнопки на правой панели отвечают за создание новых объектов, манипуляции с текстурами и ландшафтом, а также за некоторые другие функции, которые мы рассмотрим позднее. Ну вот, пожалуй, пока все, давайте начнем создавать наш уровень.

Идем в меню File -> New. Появляется окошко с просьбой указать название карты и ее размер. Для начала выберем карту 1024x1024 с размерностью в 2 метра на юнит (Unit). Для тех, кто не в курсе, юнит - это условная единица измерения во всех графических редакторах. Она может быть любой, но в данном случае оставим все, как есть, то есть два метра, так что "реальный" размер карты составит 2048x2048 метров. И не забудьте поставить галочку на опции Use Terrain, иначе останемся без земной тверди.



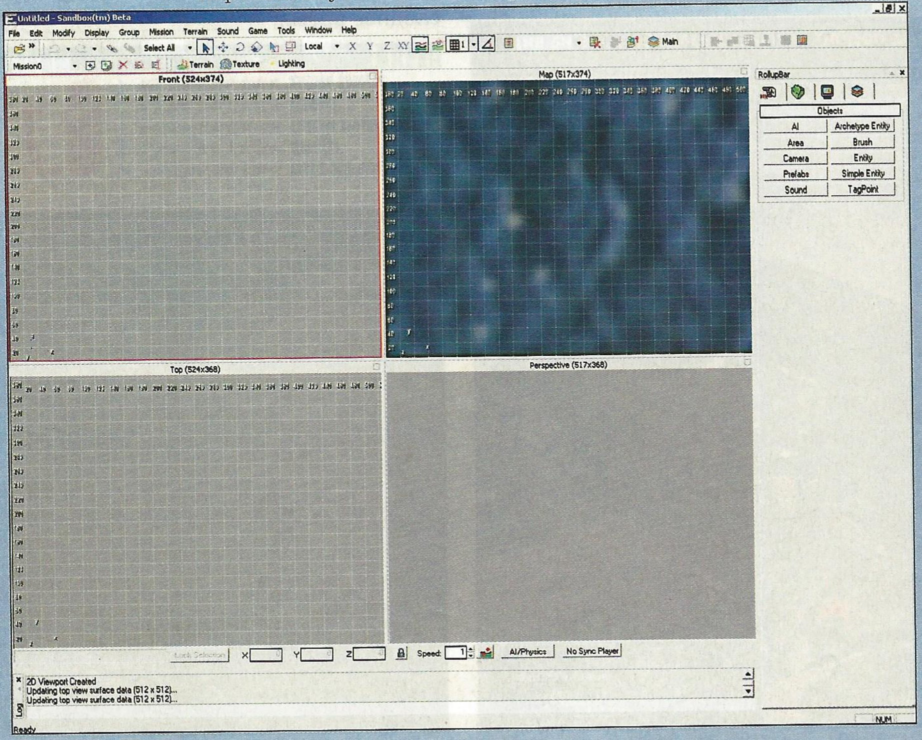
Хочется отметить еще один момент. В папке с игрой есть программа-конфигуратор настроек. Советуем запустить ее и выставить все опции графики в High. Дело в том, что здесь напрямую используется движок игры, и все настройки видео для игры точно так же отражаются и на самом редакторе.

Наш первый остров

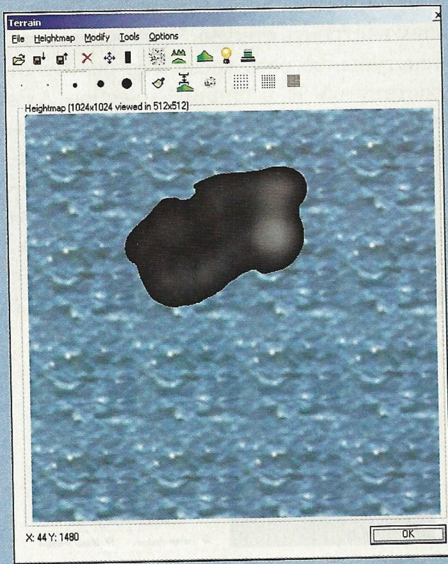
Сразу отметим, что мы попытаемся максимально охватить все необходимые действия, но разные тонкие настройки и манипуляции вам придется изучать самим.

Итак, по умолчанию редактор генерирует плоскую поверхность, залитую водой и закрашенную отвратительным красным цветом с надписью Replace me. Текстурами мы займемся позже, а сейчас создадим островок. Жмем кнопку Terrain на верхней панели и получаем небольшое окошко генератора ландшафта. Рассмотрим его поподробнее, потому что он создает основу, над которой потом придется работать.

Создать ландшафт в игре можно тремя способами. Первый - это автоматическая генерация. Идем в Tools->GenerateTerrain и получаем окно, в котором предлагается выставить некие опции для генератора. Поиграйте с настройками и посмотрите на результаты ваших исследований - получается весьма неплохо. После каждой генерации можно все удалить, выбрав Heightmap -> Erase, и начать снова. Второй способ состоит в импорте карты высот из графического файла. К примеру, вы можете создать карту в любом графическом редакторе, используя черно-белую гамму, в которой белый цвет - это максимальная высота, черный - нулевая, а серые оттенки обозначают разные высоты. Это самый эффективный способ, потому что в профессиональных графических ре-

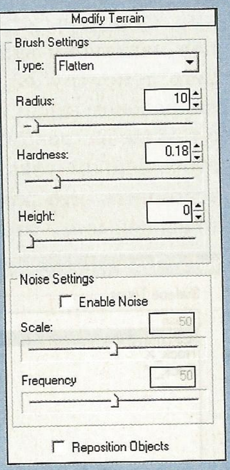


дакторах типа Adobe Photoshop можно создать абсолютно любую карту высот. И третий вариант - непосредственно рисование в окне генератора ландшафта, чем мы и займемся, потому что излишне навороченный рельеф сейчас ни к чему.



За рисование карты высот отвечает нижняя панель инструментов. Пять кнопок слева задают размер кисти, далее идут три кнопки, отвечающие за тип кисти, и последние три задают "плотность" кисти. Выбор небогатый, но нам хватит. Рисуем небольшой остров, а если вдруг что-то пошло не так, то можно всегда стереть нарисованное правой кнопкой мыши либо опять же выбрать Heightmap -> Erase из меню. Помимо обычной кисти, можно использовать кисть с фиксированной высотой рельефа, указав его в местных юнитах. Для этого выберите тип кисти Set to height и укажите заданную высоту. После окончания работы можно слегка "пошуметь" на карте высот для создания неровностей рельефа, для этого существует третий тип кисти. В общем, слегка пошуровав кисточками, мы получаем вполне приличный островок с низинами в одной части и холмами в другой и жмем OK.

Если хотите, можно слегка поднять уровень воды в океане. Для этого идите в меню Tools ->Set Water level. Высота уровня воды задается в метрах и по умолчанию равна 16. Нам этого хватит, поэтому оставляем все, как есть.



Кстати, если вас напрягает необходимость рисования острова, можно импортировать уже созданную мной карту высот (island.bmp), которую вы найдете на нашем диске в папке Far Cry\Levels\Navi 1. Помимо всего прочего, это поможет нам с вами выполнять примерно одинаковые действия при создании карты.

Теперь займемся рельефом, для чего задействуем простой и мощный инструмент. На правой панели выбираем закладку Terrain и жмем кнопку Modify. На появившейся панели всего несколько ползунков, которые отвечают за всю работу. Size выбирает размер кисти, Hardness задает силу "давления на грунт", а Height - высоту рельефа, который получится после прохождения нашего бульдозера. Кроме того, мы можем выбрать тип кисти - выравнивание (Flatten) и сглаживание (Smooth). Выберем первую опцию и начнем подправлять берега острова с целью создания отличных пляжей. Разворачиваем окно перспективы в полный экран двойным кликом по его заголовку. Кстати, перемещаться по этому окну можно с помощью тех же клавиш, что и в игре, а направление обзора задается мышью с зажатой правой кнопкой.

Как мы все прекрасно знаем, пляжи должны быть пологими, иначе песок на них не удержится, поэтому мы чуть-чуть пройдемся кистью в тех местах, где берега слишком круты. Ставим размер 20, плотность в 0.05 и легкими штрихами подправляем берега. Если вы вдруг перебрали с высотой, то всегда можно отменить действие нажатием Ctrl+Z. После того, как берега стали более пологими, немного подрихтуем их, используя кисть Smooth. Как видно из названия, эта кисть сглаживает резкие перепады высот рельефа, делая их более плавными. Лучше всего пройтись сглаживающей кистью по всей поверхности острова, чтобы избежать углов.

Точно таким же образом создадим в холмистой части острова высокую скалу, обрывающуюся прямо в море. Задайте высоту рельефа 150 и радиус кисти 10 и поднимите необходимый кусок поверхности повыше. Для удобства можно отключить отображение текстур, кликнув правой кнопкой на заголовке окна и выбрав Wireframe. Кстати, если удерживать Ctrl, то курсор превращается в "пипетку", с помощью которой можно получить высоту любой части нашего ландшафта, а не указывать ее вручную.

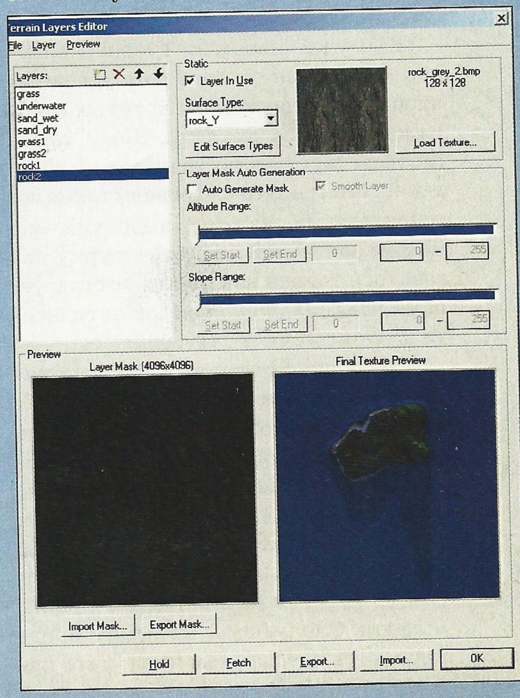
Художники, за работу

Ну вот, остров готов, осталось его только раскрасить. Не буду лишний раз напоминать, что это самый ответственный момент, - вы это и так знаете, поэтому начну сразу с дела. Текстурировать земную поверхность можно двумя способами. Первый является своего рода "полуавтоматическим", и он довольно легок в использовании. Второй - ручная раскраска текстур. Они практически всегда используются в комбинации друг с другом, так как это дает достаточный простор для самовыражения, и в то же время избавляет от необходимости монотонной и унылой окраски больших площадей. Жмем кнопку Texture на верхней панели инструментов и начинаем работать.



Для удобства работы введены так называемые слои, причем каждый слой представляет собой одну текстуру. Первый слой сгенерирован по умолчанию, и пока мы все оставим как есть, а потренироваться вы сможете уже сами.





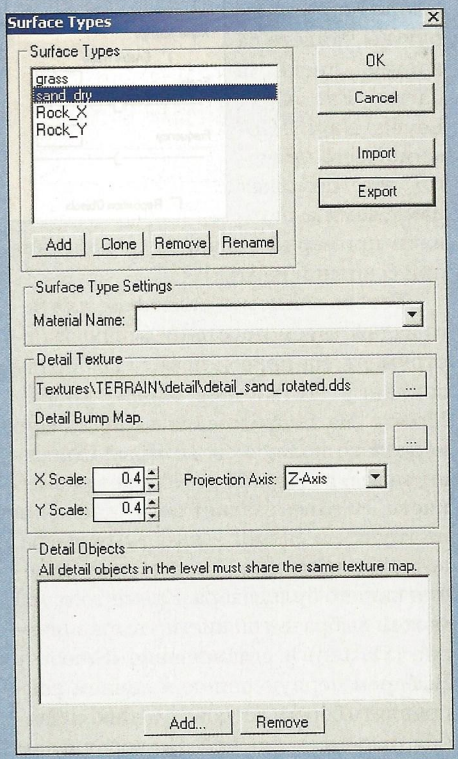


Добавлять слои будем "снизу вверх", то есть самые нижние пойдут первыми. Создаем новый слой и называем его underwater. Текстура для него будет "песчаная", то есть это дно нашего океана. Кликаем по кнопке Load Texture и загружаем файл sand_3.bmp. Обратите внимание на сам диалог загрузки файла. Дело в том, что все текстуры, идущие в комплекте с игрой, упакованы, и окно диалога является браузером упакованных файлов. Конечно, помимо готовых изображений, можно загрузить и свои, но они обязательно должны быть расположены в папке Far Cry, в любом из ее подкаталогов, можете даже создать свой личный для вящего удобства.

Итак, идем дальше. В правой части окна есть два ползунка, задающие значения от 0 до 255. Они отвечают за высоты и углы наклона поверхностей, на которых будет рисоваться эта текстура. Итак, нам нужно, чтобы песок рисовался только под водой, то есть на высотах от нуля до шестнадцати метров. Ставим ползунок на "ноль" и жмем Set start, затем двигаем его на отметку 16 и жмем Set End. Теперь эта текстура не будет вылезать из-под воды. Не забудьте отметить галочкой опцию Auto Generate Mask. При этом слева в нижней части диалога появится маска текстуры, по которой, собственно, и будет генериться весь этот слой.

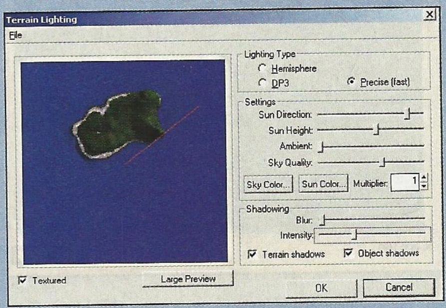
Как уже говорили, второй ползунок нужен для обозначения углов наклона поверхностей, на которых отображается наша текстура. "Ноль" здесь соответствует нулю градусов, а 255 - девяноста градусам. Проведя такие же манипуляции, как и с высотами, мы можем заставить нашу текстурку рисоваться только на поверхностях с углами наклона, допустим, от пятидесяти до семидесяти градусов.

Создадим еще один слой под названием sand_wet и загрузим в него файл e3_sand_wet_2.bmp. Это будет наша береговая линия пляжа, слегка смоченная водой. Диапазон высот для него зададим от 16 до 17 метров, а диапазон углов наклона от 0 до 40 делений. Это нужно нам для того, чтобы песок не лежал на берегах со слишком большим уклоном. Следующим по плану предполагается сделать сам пляж с его ярким сухим песком. Добавляйте слой под названием sand_dry и грузите в него текстуру e3_sand_dry_2.bmp с диапазоном высот от 17 до 19 метров и с тем же наклоном. На первый взгляд, это слишком узкая полоска, но если вспомнить, что пляжи очень пологие, то вы поймете - этого достаточно.



Теоретически мы нагородили достаточно для того, чтобы у нас уже что-то вышло. Добавим еще пару слоев с травой (файлы grass3_low.bmp и grass_blur_darker.bmp соответственно) и пару со скалами (rock_grey_green.bmp и rock_grey_ 2.bmp), но отключим для них опцию Auto Generate Mask. Эти слои мы будем раскрашивать вручную. Осталось только присвоить слоям соответствующие типы поверхностей. Это нужно для того, чтобы движок различал, по какой поверхности вы идете, и воспроизводил нужные звуки. Кроме того, тут задаются так называемые детальные текстуры, на которые в игре можно полюбоваться при сильном приближении.

Жмем кнопку Surface Types и проваливаемся в диалог создания типов поверхностей. Жмем Add и производим следующие манипуляции - в опции Material Name присваиваем поверхности соответствующий материал. Далее в Detail Texture выбираем нужный битмап из папки Detail. Еще ниже мы можем настроить степень "повторяемости" текстуры, то есть насколько она будет растянутой. И в опции Projection Axis выставляем проекцию текстуры на поверхность. Для горизонтальной поверхности это будет Z-Axis, а для вертикальной - X-Axis и Y-Axis. Учтите, что максимальное число поверхностей - семь, поэтому надо все хорошо обдумывать.



Теперь осталось настроить освещение. Для этого жмем кнопку Light на верхней панели и настраиваем высоту солнца (Sun Height), угол падения солнечных лучей (Sun Direction) и качество "небесной текстуры" (Sky Quality). Кроме этого, можно еще поковыряться в настройках теней - сделать их более размытыми (Blur) или насыщенными (Intensity). На первый раз рекомендуем оставить тени по умолчанию, а солнышко подвинуть туда, куда вам захочется.

Ну вот, начальная стадия генерации ландшафта завершена, и теперь самым нетерпеливым можно пойти в меню File -> Generate Surface Texture. Процесс генерации займет несколько минут, и в результате мы получим нечто, более или менее похожее на настоящий остров. Перед генерацией нужно будет выбрать размер текстур, и, чем больше этот размер, тем больше игра будет тормозить, поэтому обязательно учитывайте этот фактор. Есть еще один момент: если после генери-



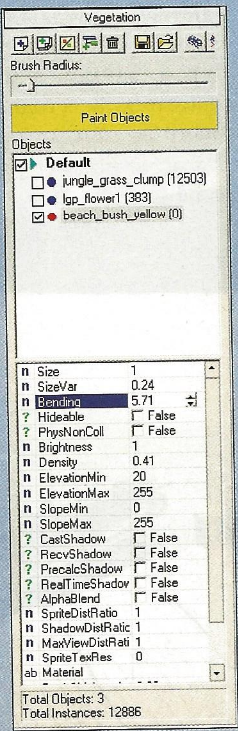
рования текстур вы опять изменяли рельеф или освещение, то придется эту процедуру производить еще раз, потому что тени от рельефа в игре не рендерятся в реальном времени, а прорисовываются при генерации ландшафта.

Следующий наш шаг - сделать ландшафт не таким однообразным. Это делается раскрашиванием поверхности вручную, с помощью кисти. На правой панели инструментов выбираем закладку Modify и жмем кнопку Layer Painter. Параметры кисти здесь точно такие же, как и в случае с "кистью-бульдозером". Выбираем слой, кисть и начинаем подкрашивать нужные места. В нашем случае это кусочки пляжа с попавшей на них травой, которую мы перекрашиваем под песок, и скала, которая должна выглядеть как настоящий камень.

Окраска поверхности осуществляется левой кнопкой мыши, а чтобы стереть уже нанесенную текстуру, нажмите и удерживайте Ctrl. Помните, что в реальности поверхность земли никогда не бывает однородной по цвету, поэтому будет неплохо, если вы заготовите не две, а больше текстур на каждый тип поверхности, будь то трава или скалы. И перед тем, как выпустить на волю вашу фантазию, запомните: текстуры накладываются одна на другую в том же порядке, в каком они появляются на правой панели инструментов. То есть если вы вдруг решите нарисовать траву поверх скалы, то это у вас не получится, поэтому проще всего в данном случае будет стереть часть скальной поверхности. Итак, да здравствует свободное художество! Перед вами целый остров-раскраска, так что не дайте ему пропасть...

Икебана макси

Теперь займемся старейшим японским искусством. В отличие от традиционной икебаны, наша будет несколько увеличена в размерах. Впрочем, настоящих мастеров это не должно пугать, поэтому засучивайте рукава, будем сеять и выращивать.



Для того чтобы несколько разнообразить ландшафт, в редакторе предусмотрено просто огромное число различных объектов, включая кусты, деревья, камни, обломки кораблей, развалины стен и многое другое. Нам предстоит разместить их в нужных местах. Открываем закладку Terrain на правой панели и нажимаем Vegetation. Теперь надо выбрать необходимые объекты и добавить их в нашу палитру. Для этого жмем кнопку Add Object с синим плюсиком и выбираем нужный нам объект, который перед загрузкой можно просмотреть. Для начала посадим нижний ярус, то есть траву и разную мелочевку. Идем в папку Detail и выбираем любой приглянувшийся куст. Он добавляется в окошко справа, а ниже мы можем посмотреть его свойства перед тем, как сажать. Их много, но на данный момент нас интересует лишь два - это размер (Size) и вариация размеров (SizeVar). Если выставить второй параметр на ноль, то все растения и объекты, размещаемые на поверхности, будут одного и того же размера, поэтому зададим небольшое отклонение, в пределах 0.1, а сам размер оставим, как есть. Жмем большую кнопку Paint Objects и начинаем рисовать точно так же, как мы проделывали это с текстурами.



не будем сильно загружать ландшафт, но вы можете поиграть с различными типами растительности и попробовать соорудить джунгли на отдельно взятом острове.

Хочется упомянуть еще о нескольких параметрах настройки отрисовки наших овощей. Bending отвечает за то, как растений колышутся на ветру. Чем больше значение, тем мощнее ветерок. Параметр Hideable дает возможность спрятать объекты на больших расстояниях. PhysNonCall отвечает за обработку столкновений, так что для кустов и травы этот параметр лучше отключать, так как можно сэкономить драгоценные ресурсы. Параметр Density меняет плотность "расселения" объектов по поверхности. При минимальном значении плотность будет максимальная, так что, если вы не хотите, чтобы остров стал похож на гавайский бурелом, а движок задыхался от перегрузок, выставляйте его значение в пределах 15-20.



После первого яруса следует второй - кусты, которые рассаживаются точно так же, затем деревья, и завершить нашу работу можно разными мелкими штрихами типа расстановки камней и разных обломков, которые будут весьма живописно смотреться на нашем острове. Сейчас мы

И напоследок пара небольших рекомендаций. Все объекты, начиная от больших камней, деревьев и заканчивая кустиками травы, можно двигать. Для этого просто выделите объект и перемещайте его в любое место на карте. И помните - тропические острова всегда были очень зеленым местом.

Сад камней и бочонков

Помимо растительности и камней, в игре наличествует огромное количество других объектов - машины, контейнеры, разная живность вроде птиц и летучих мышей и так далее. Все такие объекты делятся на два типа - динамические и статические. Кроме этого, существуют также и некоторые нестандартные объекты, такие как зоны перемещений местного искусственного разума, и объекты, служащие триггерами для каких-то событий.

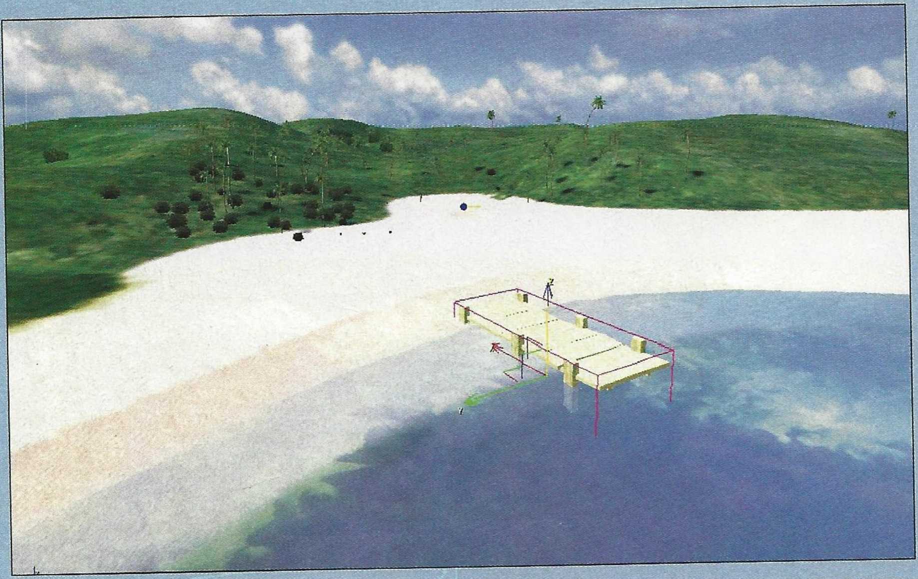
Всего в редакторе десять групп объектов, и получить доступ к ним можно через закладку Objects на правой панели инструментов. Давайте займемся давно забытым искусством конструирования домов из кубиков и попробуем соорудить что-нибудь из готовых объектов. На нашем острове есть замечательное место на пляже, где можно поставить лагерь, а начнем мы сооружать лагерь по всем правилам фортификации - с причалом для катеров и укреплениями для его охраны.

Жмем кнопку Simple entity и идем в каталог Outdoor\harbour, где выбираем Wooden pier. Двойной щелчок на названии, и мы уже можем размещать его на берегу. Для взаимодействия с объектами служит целая линейка кнопок на верхней панели.



Объекты можно перемещать, менять их размеры, вращать - в общем, проделывать все те же действия, что и в любом 3D-редакторе. Обычно они появляются в окне редактора уже адаптированными по размерам, и поэтому чаще всего их бывает достаточно только передвинуть на нужное место, но при желании можно и увеличить до просто невообразимых размеров. На наш причальный пирс это не распространяется, поэтому мы просто поставим его у берега, немного заглубив в песок.

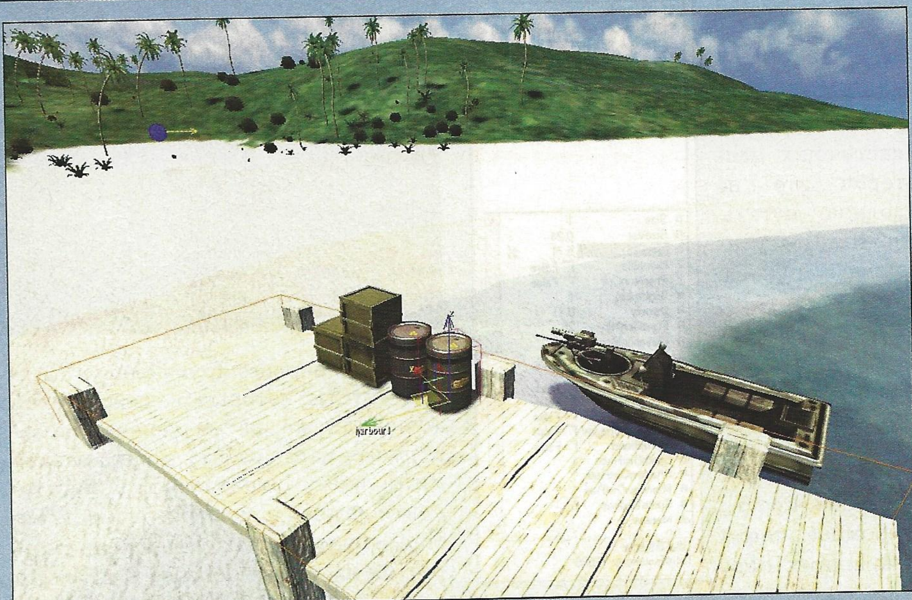
Теперь для полноты антуража нам необходима моторная лодка. Жмем кнопку Entity и идем в папку Vehicles. Выбираем объект под названием Boat и перетаскиваем его в окно редактора поближе к пирсу. Если вы хотите, чтобы подвижные объекты при редактировании вели себя так же, как и в игре, то нажмите кнопку AI/Physics прямо под окном редактора. Теперь наш катерок будет еще и покачиваться на волнах.



Но активно работающий пирс редко бывает пустым, поэтому добавим туда немного хлама для антуража. Бочки с бензином или ящики вполне подойдут. Жмем кнопку Simple Entity и идем в папку Indoor\Boxes, где выбираем любой объект и ставим его на пирс. Пусть это будет ящик - ammo crate. Перетаскиваем его в окно редактирования и размещаем в любом месте пирса. Но нам нужно несколько таких коробок, и мы, чтобы не напрягаться каждый раз, можем просто скопировать уже установленный ящик столько раз, сколько нужно, что мы и сделаем, нажав Ctrl+C. Добавим к ним пару бочек и будем считать, что пирс закончен.

Обратите внимание, что для каждого объекта на правой панели открываются два окна - с параметрами и со свойствами. Свойства трогать пока не будем, займемся ими на следующих занятиях, а сегодня остановимся немного на параметрах объектов. Боль-





шинство параметров относится к освещению объекта и теням. Оно и понятно, ведь в игре тени будут рендериться в реальном времени, поэтому стоит поиграть с настройками света и определить, насколько важна для нашего ящика, допустим, его способность создавать объемную тень, или рендерить карту теней на другие объекты. Здесь я всего лишь могу посоветовать побольше экспериментировать.

Следующие два параметра, работу которых вам придется проверить опытным путем, - это LodRatio и ViewDistRatio, то есть коэффициенты уровня детализации и расстояния, на котором этот объект будет виден. Попробуйте установить разные значения и, переключившись в "режим игры" клавишами Ctrl+G, проверьте, насколько эти значения влияют на производительность игры и внешний вид объекта на разных расстояниях.

Для удобства обращения с большим числом объектов в редакторе введено понятие слоев. Тем, кто работает с Adobe Photoshop, это понятие давно знакомо. Точно так же обстоит дело и в нашей песочнице. Чтобы мы не путались с целой кучей объектов, постоянно натыкаясь на то, что нам в данный момент не нужно, просто разместите эти объекты на отдельных слоях. Сделать это можно опять же на правой панели инструментов, кликнув по закладке Layer Settings. Это действительно весьма полезная фича, и ее стоит использовать во всех случаях. Во-первых, можно отключить видимость любого слоя, и он исчезнет с глаз долой вместе со всем, что на нем расположено. Во-вторых, можно оставить его видимым, но отключить выделение объектов на нем. Слоев может быть много, и это не отберет ресурсы при игре.



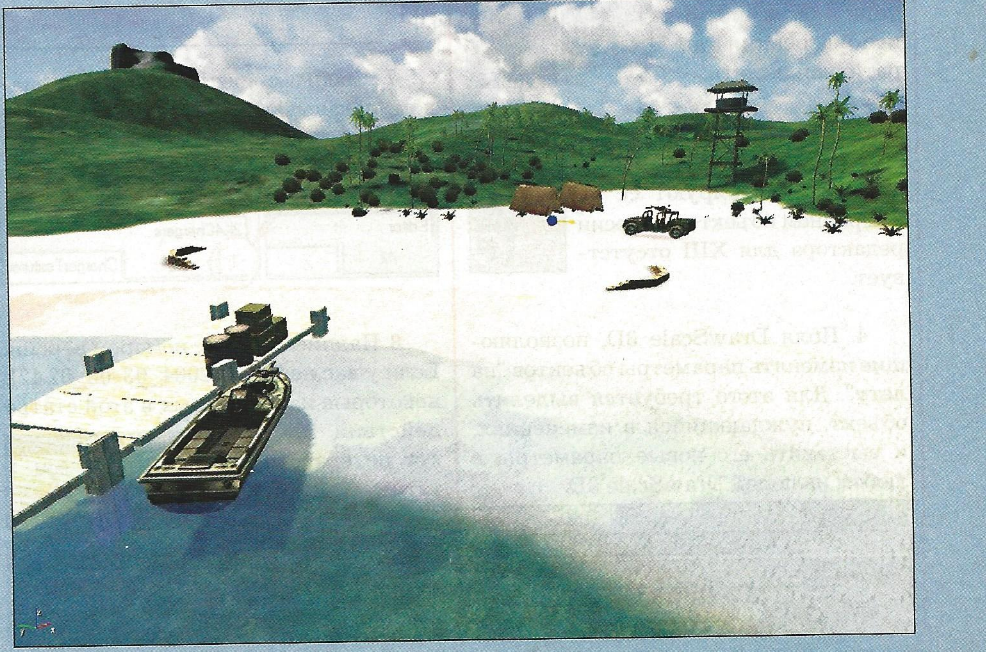


Итак, для полноты ощущения походной жизни нам необходимы палатки, о которых дизайнеры тоже позаботились. Идем в Simple Entity -> Outdoor ->Camp и выбираем Tent. Ставим его где-нибудь в тени под деревьями, а внутрь бросаем пару кроватей. Теперь нам надо сдублировать палатку и кровати, но таким образом, чтобы не пришлось копировать все по отдельности. Для этого существует группировка объектов. Выделяем рамкой палатку и кровати и идем в меню Group -> Group. Пишем Palatka в названии группы, и теперь все это является неразделимым целым. Обратное действие производится командой Ungroup, а чтобы удалить один объект из группы, можно открыть (Open) группу, удалить нужный предмет, после чего снова ее закрыть (Close). Кроме всего этого, выделенный объект можно "залочить", и тогда вы не сможете случайно выделить любой другой. Делается это клавишей "пробел".

Итак, набросаем разных ящиков, поставим пару баррикад из мешков с песком, вышку - можно считать, что лагерь готов. Да, и не забудьте привезти сюда джип, а то трудновато будет добраться до скалы, на которую у нас большие виды в следующих уроках. И единственное, что остается сделать, - это экспортировать уровень в игру. Перед этим нужно выставить точку респавна, а то при загрузке уровня окажетесь на краю карты. На закладке Objects нажимаем TagPoint и выбираем Respawn, после чего выставляем эту точку на поверхность земли. Уровень готов.

Последовательность финальных действий такова. Сначала через меню File -> Generate Surface Textures создадим текстуры поверхности, если вы вносили какие-либо изменения в освещение или ландшафт, после чего из того же меню File выбираем Export To Engine. А чтобы открыть эту карту в самой игре, нужно вызвать консоль клавишей ~ (тильда) и напечатать команду "\map <имя_карты>". Теперь прыгайте в джип и осваивайте остров, у нас впереди еще много работы по его благоустройству.

P.S. На нашем диске находится уровень, который мы с вами только что создали, замусоренный пирс и несколько армейских палаток поставляется в комплекте.



Вадим ПАЛОНИН

Дорисовывание нереальности

Некоторые особенности движка UnrealEd в игре UT 2004

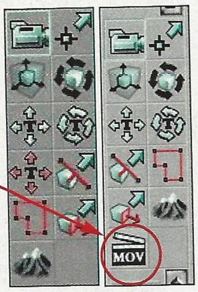


Материал предназначен для тех, кто ознакомился со статьей "Рисование нереальности", опубликованной в прошлом номере журнала. В ней были описаны функции редактора UnrealEd для игры XIII. В настоящей статье мы рассмотрим версию UnrealEd для UT 2004, а также отметим различия в интерфейсах этих вариантов. Раздел, посвященный настройкам скриптов HUD, рекомендуется тем, кто знаком с объектно-ориентированным программированием.

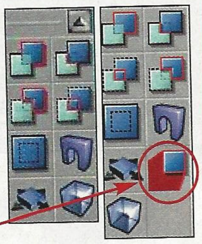
От XIII к UT 2004

Первым делом устанавливаем UT 2004. Запускаем файл UnrealEd.exe, находящийся в папке System. Интерфейсы вариантов UnrealEd для XIII и UT 2004 имеют девять основных отличий.

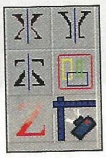
1. Кнопка Matinee. Открывает режим, с помощью которого можно создавать ролики на движке.



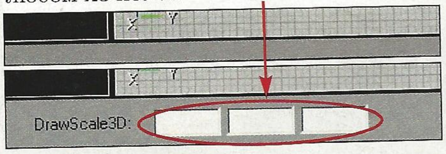
2. Кнопка Add Antiportal. Создает антипортал, который делит уровень на зоны. При этом происходит оптимизация использования оперативной памяти.



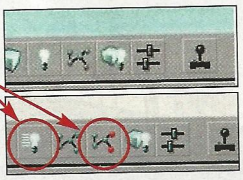
3. Закладка с кнопками, которые управляют камерой, а также центрируют ее на выбранном объекте. В версии редактора для XIII отсутствует.



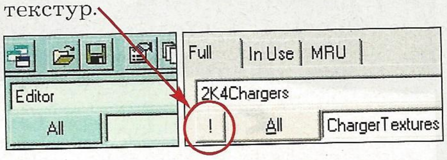
4. Поля DrawScale 3D, позволяющие изменять параметры объектов "на лету". Для этого требуется выделить объект, нуждающийся в изменениях, и выставить его новые параметры в любом из полей DrawScale 3D.



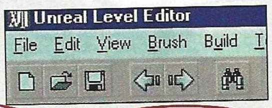
5. и 6. Кнопки Build Channel Paths и Build Channel Lighting. Первая рисует линии вдоль маршрутов перемещения ботов, а вторая - просчитывает источники света.



7. Кнопка с восклицательным знаком, показывающая анимацию в окне текстур.

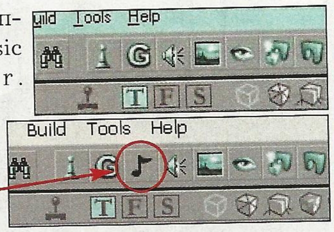


8. Надпись в углу с номером версии. Если у вас не Build [2004_03-03_02.42], некоторые из описанных в этой статье действий могут не сработать.

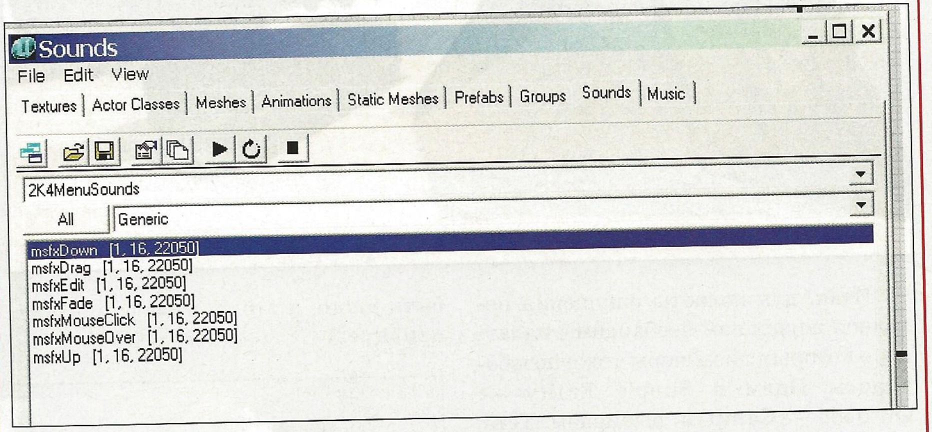




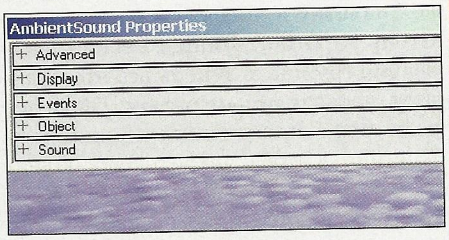
9. Кнопка Music Browser. Открывает браузер музыки.



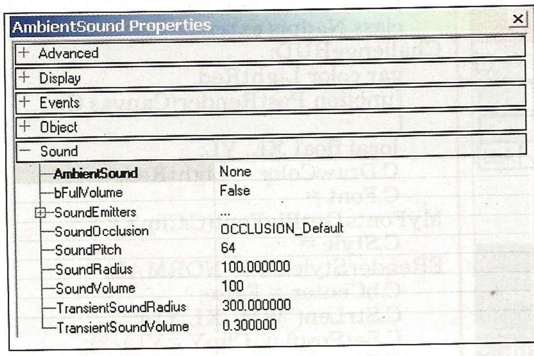
Звук

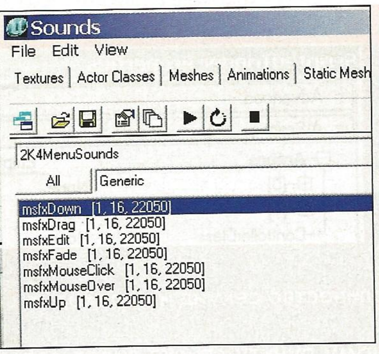


Войдите в меню звука. Для того чтобы в некотором месте уровня раздавались те или иные звуки, надо поставить на уровень актера AmbientSound (с помощью браузера актеров). AmbientSound находится в Actor -> Keypoint.



После этого откройте меню опций AmbientSound, и в закладке Sound щелкните на пункте AmbientSound.





НАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК В ОКНЕ ЗВУКОВЫХ ОПЦИЙ

Toggle Dock Status - отделяет окно "Sound" от остальных закладок и возвращает его в общий браузер при повторном клике.

Open Package - открывает файл с запакованными звуками.

Save Package - упаковывает выбранный список звуков в файл.

Properties - открывает окно, в котором можно выбрать параметры звука - силу и радиус.

Load Entire Package - загружает полный список находящихся в данном файле звуков.

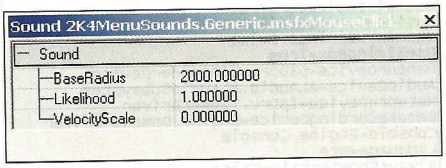
Play - воспроизводит выбранный звуковой фрагмент.

Looping? - позволяет выбрать режим воспроизведения звука - однократно или многократно.

Stop - прекращает воспроизведение звукового фрагмента.

С помощью функции Rename (становится доступной после правого клика в меню звуковых опций) можно перемещать звуки из одного файла в другой и менять их названия.

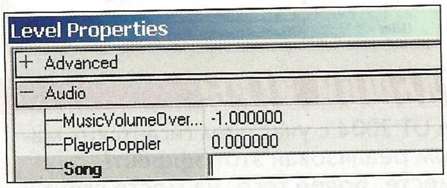
Выберите нужный звук в звуковом меню и нажмите кнопку Use в поле AmbientSound, находящуюся в открытом ранее меню опций AmbientSound.



В этом же меню можно усилить/приглушить звук.

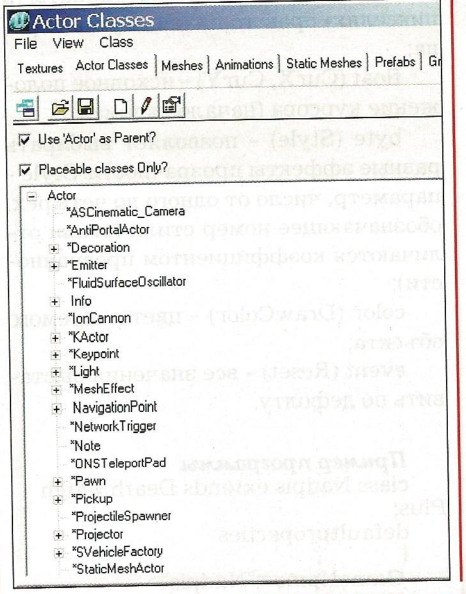
С помощью пункта SoundEmitters, который находится в закладке Sound, можно периодически прерывать исходный звук другими, что позволяет добиться необычных эффектов. К сожалению, журнальный формат не позволяет привести пример, но мы над этим работаем.

Созданный вами звук является фоновым. Если вам потребуется сделать звук зависимым от чего-либо, то придется воспользоваться актером MusicTrigger.



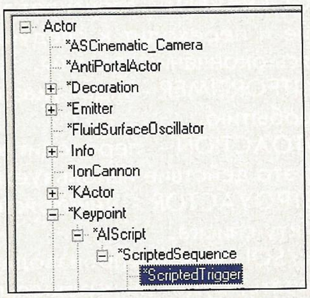
Добавлять на уровень стандартную музыку UT 2004 редактор не позволяет, так как переваривает лишь файлы формата .umx, а в игре вся музыка находится в формате .ogg. Впрочем, перегнать музыку из одного формата в другой можно с помощью конвертора.

Актеры

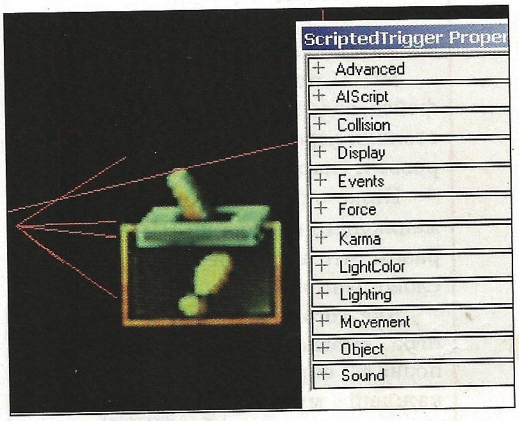


С помощью актеров в редакторе UT 2004 можно создавать звуки, объекты, эффекты, анимацию и т.д. Здесь мы рассмотрим те из них, которых не было в версии для XIII.

Триггер



В UT 2004 используется ScriptedTrigger. Находится он в Keypoint -> AIScript -> Scripted Sequence -> ScriptedTrigger и заведует подавляющим большинством связей одних объектов с другими. Сам себя запускать ScriptedTrigger не умеет, поэтому нужно создать обычный триггер и "привязать" его к



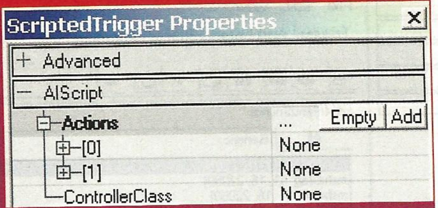
ScriptedTrigger'у. Для этого следует прописать название ScriptedTrigger'а в поле Event (закладки Events) обычного триггера. После размещения этих актеров на уровне нужно открыть окно опций ScriptedTrigger.

Программирование ScriptedTrigger'а будет осуществляться при помощи пункта Actions (закладки AIScript). Для добавления нового действия нужно, щелкнув на Add, открыть подпункты Actions (щелкните на минусе слева) и выбрать пункт [0]. После этого щелкните на поле New. Появится список видов действий. После программирования первого действия переходите к следующему.

МАЛЕНЬКИЕ СЕКРЕТЫ БОЛЬШОЙ ИГРЫ

Стены, полы и потолки в UT 2004 не являются цельными трехмерными моделями. К примеру, в процессе создания элементарной комнаты нужно выполнить следующие операции:
- из всемирного браша вырезается параллелепипед со стандартными текстурами;
- стены, пол и потолок выкладываются кусочек за кусочком вдоль соответствующих граней параллелепипеда (изнутри).

ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ



Action_WAITFOREVENT - ждет некое событие и переходит к следующему пункту списка лишь после того, как оно случится. Само событие можно выбрать в подпункте этого действия.
Action_TRIGGEREVENT - запускает выбранное событие и переходит к следующему, не дожидаясь окончания события.
Action_WAITFORTIMER - ждет указанное количество секунд и переходит к следующему событию.
Action_GOTOACTION - переходит к заданному пункту списка видов событий. Чаще всего это действие используется, чтобы зациклить последовательность.
Action_DESTROYACTOR - уничтожает указанного актера и переходит к следующему пункту списка.
Action_PLAYSOUND - воспроизводит выбранный звук. В подпункте bAttenuate следует указать, будет ли игрок слышать одинаково громкий звук, как на удалении от источника, так и вблизи от него (false), или же звук будет становиться тише в зависимости от расстояния между ним и игроком (true).
Action_DAMAGEINSTIGATOR - наносит игроку повреждения.
Action_DISPLAYMESSAGE - выводит на экран надпись.

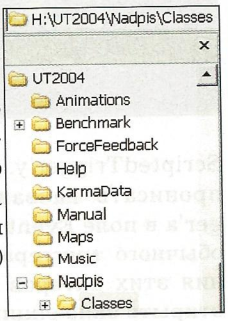
Mover

С муверами в UT 2004 просто. Чтобы их выставить, уберите галочку с "Placeable Classes Only" в браузере актеров, после чего в списке актеров появится Mover.

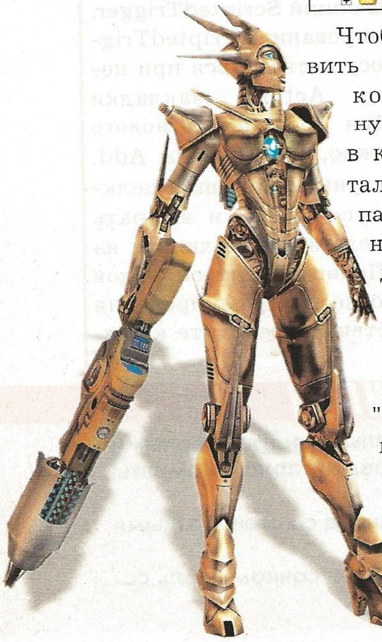
HUD

HUD - это элемент игрового интерфейса, содержащий информацию о состоянии игрока. В частности, о его здоровье и снаряжении.

Ниже описано создание мутатора, меняющего настройки HUD таким образом, что в центре экрана появится слово "Nadpis".



Для того чтобы игра смогла распознать скрипты, каждый мутатор должен быть запакован с помощью компилятора ucc.exe из папки System (в UT 2004) в Package-файл.



Чтобы подготовить мутатор к компиляции, нужно создать в корневом каталоге игры папку, название которой должно совпадать с названием мутатора (например, "Nadpis"). В ней должен находиться подкаталог "Classes", внутри которого нужно создать сам файл формата .uc со скриптами (например, Nadpis.uc).

В файл со скриптами нужно написать программу, создающую любой класс (для простоты можно назвать ее так же, как и файл - Nadpis), который должен наследовать от класса Engine.HUD. Теперь объявляем в нем функцию PostRender, с помощью которой займемся вычерчиванием нашей надписи.

Рисовать надпись будем с помощью следующих методов (переменных):

font (Font) - шрифт. Font - название текстуры;

float (OrgX, OrgY) - координаты (в пикселях) начала системы отсчета;

float (ClipX, ClipY) - координаты (в пикселях) правого нижнего угла экрана;

float (CurX, CurY) - исходное положение курсора (начало надписи);

byte (Style) - позволяет выбирать разные эффекты прозрачности. Style - параметр, число от одного до четырех, обозначающее номер стиля (стили отличаются коэффициентом прозрачности);

color (DrawColor) - цвет рисуемого объекта;

event (Reset) - все значения выставить по дефолту.

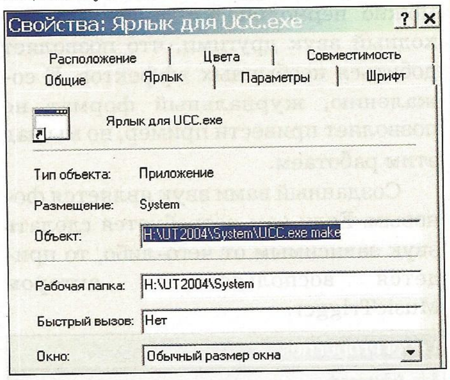
Пример программы

```
class Nadpis extends DeathMatch
Plus;
defaultproperties
{
 GameName="Nadpis"
 HUDType=Class'Nadpis'
}
class Nadpis extends
ChallengeHUD;
 var color LightRed;
 function PostRender(Canvas C)
 {
  local float XL, YL;
  C.DrawColor = LightRed;
  C.Font =
MyFonts.GetBigFont(C.ClipX);
  C.Style =
ERenderStyle.STY_NORMAL;
  C.bCenter = False;
  C.StrLen("WM",XL,YL);
  C.SetPos(0,(C.ClipY - YL)/2);
  C.DrawText("Nadpis");
 }
 defaultproperties
 {
  LightGreen=(R=70,G=300,B=150)
 }
```

Когда скрипты будут написаны, открывайте папку System, в которой лежит файл UT2004.ini. В нем нужно указать компилятору, чтобы он запаковал скрипты в отдельный файл nadpis.u. Для этого нужно открыть UT2004.ini в блокноте и найти строку "[Editor.EditorEngine]". Чуть ниже должны идти около двух десятков строк типа "EditPackages=что-то-там", а после них - еще столько же строк типа "TerminatePackages=еще-что-то-там".

```
[Editor.EditorEngine]
UseSound=True
CacheSizeMegs=32
GridEnabled=True
SnapVertices=False
SnapDistance=1.000000
GridSize=(X=4.000000,Y=4.000000,Z=4.000000)
RotGridEnabled=True
RotGridSize=(Pitch=1024,Yaw=1024,Roll=1024)
GameCommandLine=-log
FovAngleDegrees=90.000000
GodMode=True
AutoSave=True
AutoSaveTimeMinutes=5
AutoSaveIndex=6
UseAxisIndicator=True
MatineeCurveDetail=0.1
ShowIntWarnings=False
UseSizingBox=True
RenderDevice=D3DDrv.D3DRenderDevice
AudioDevice=ALAudio.ALAudioSubsystem
NetworkDevice=IpDrv.TcpNetDriver
DemoRecordingDevice=Engine.DemoRecDriver
Console=Engine.Console
Language=ute
AlwaysShowTerrain=False
UseActorRotationGizmo=False
LoadEntirePackageWhenSaving=0
EditPackages=Nadpis
```

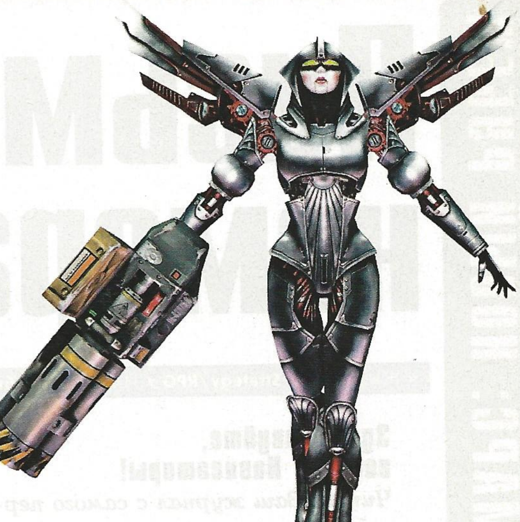
Сразу после этих строк поставьте еще одну: "EditPackages=Nadpis".



МАЛЕНЬКИЕ СЕКРЕТЫ БОЛЬШОЙ ИГРЫ

Помните великолепный уровень из UT 2004 с участием гигантских машин? Сможете угадать, каким образом реализован этот эффект?

На самом деле машины стоят на месте. Более того, на месте стоит и земля под ними (хотя в демо-версии она двигалась). Все простое гениально - текстура земли анимирована так, чтобы появился эффект движения. Аналогично реализованы вращающиеся колеса автомобилей.



МАЛЕНЬКИЕ СЕКРЕТЫ БОЛЬШОЙ ИГРЫ

Расстановка источников света в UT 2004 реализована довольно удобно, но что делать, если нужно получить эффект солнечного света на большой карте? Не создавать же искусственное светило в нескольких километрах над уровнем. Выход есть, хоть и не очень изящный - ставьте через каждый метр по слабому осветителю. Во всяком случае, именно так изображают солнце сами разработчики.

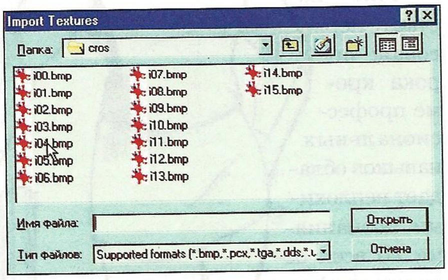
Осталось запустить компилятор ucc.exe с параметром "make". Делается это созданием ярлыка файла ucc.exe и внесением параметра в командную строку. Запускайте ярлык, потом гляньте в файл ucc.log. Если там нет сообщений об ошибках, значит, скрипты написаны правильно, а в каталоге System появился файл Nadpis.u. Сообщите игре о появлении нового мутатора, создав в папке System файл Nadpis.int, содержащего строки:

```
[Public]
Object=(Name=Napis.Nadpis,Class
=Class,MetaClass=Botpack.Tournamen
tGameInfo)
```

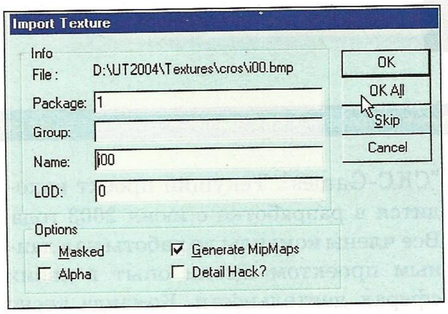
Осталось запустить игру и выбрать новый мутатор в соответствующем списке.

Вам никогда не казалось, что в UT 2004 слишком точный прицел и руки с оружием почти не трясутся, что лишает вас немалой доли реалистичности, тренировки глазомера и как минимум вдвое снижает стратежность всей игры. Непорядок! Даешь реализм, глазомер и эту самую стратежность!

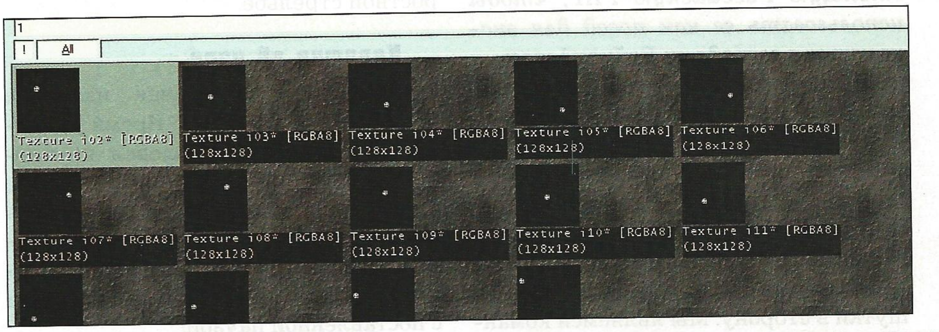
Для начала нарисуем анимацию прицела. Мы рекомендуем движение перекрестия по восьмерке или его "блуждание" случайным образом. Возможно, вы предложите собственные, более хардкорные варианты. От вас требуется нарисовать каждый кадр анимации в Paint (или в Photoshop). Кадров пятнадцать-двадцать должно хватить. Чтобы редактор не возмущался, сохраняйте кадры в формате.bmp (64x64 пикселя, фон - черный). Назовите файлы, например, i00.bmp, i01.bmp, i02.bmp и т.п. Имена, состоящие из одних цифр, не допускаются. Файлы поместите в каталог Textures игры.



Откройте в редакторе браузер текстур, перейдите в меню File -> Import. Выделите все файлы. Щелкните на "Открыть".

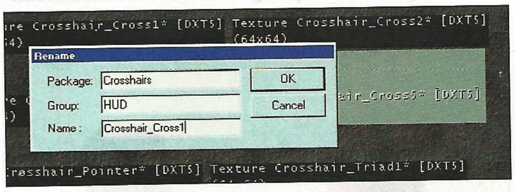


Введите в графе Package название файла, в который будут упакованы прицелы, и жмите "OK All".



Если все было сделано правильно, открывайте созданный файл, в нем должны оказаться все 15 прицелов. Выберите i00, откройте его Propetries, щелкните по закладке Animations, щелкните на пункте AnimNext, щелкните на i01 и, наконец, щелкните на кнопке Use. Первый прицел сразу задергается, да и не мудрено - вы ведь только что "приделали" его ко второму. Теперь "приделайте" второй к третьему, третий к четвертому и т.д. Последний прицел объедините с первым. В результате все окно заполнит веселая (вернее, хардкорно-стратежная) неразбериха из полутора десятков описывающих восьмерку прицелов. Сохраните файл.

Стандартные прицелы находятся в файле Crosshairs.



Выбирайте понравившийся и меняйте его название (удалить не получится). Тащите i00 на его место (щелкните правой клавишей мыши на i00, потом на Dublicate). Запускайте игру. Теперь прицел создан и внесен в игру.

Тем, кто хочет совершенствоваться дальше, советуем посетить сайт http://wiki.beyondunreal.com/wiki, где находятся описания большинства функций движка от самих разработчиков.

МАЛЕНЬКИЕ СЕКРЕТЫ БОЛЬШОЙ ИГРЫ

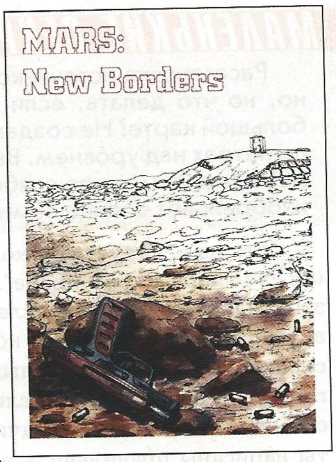
Одной из самых больших загадок UT2004 является практически полное отсутствие в игре боев на машинах, хотя это была основная фича, заявленная разработчиками. Да и в демо-версии соответствующая карта присутствовала. Может быть, машины были убраны из игры, чтобы избежать скандала с Microsoft, ведь некоторые из них были подозрительно похожи на средства передвижения из Halo. Более того, в игре были даже секретные экземпляры. Взгляните вот хотя бы на этот "туалетомобиль".



Письмо номера

Влад 'Dancer' и Алексей 'TailEx' ДЕРЮШКИНЫ
[СКС-Games]

Это письмо получилось таким длинным потому, что у меня не было времени написать его короче.
Блез Паскаль



★ Жанр **Tactical Strategy/RPG** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **CKC-Games** ★ Дата выхода **Не объявлена**

Здравствуйте, господа Навигаторы!

Читая Ваш журнал с самого первого номера, мы много лет искали повод написать Вам письмо. Наконец в голову самого головастого из нас пришла мысль, заключающаяся в следующем: а не сделать ли нам первую настоящую Российскую РПГ, чтобы использовать ее как повод для знакомства с господами Бойко, Алаевым, и всеми остальными очень уважаемыми нами людьми. Особо для господина Подстрешного решили ввести в игру молодую, красивую и талантливую героиню. Самые молодые и горячие лелеют тайные мысли о знакомстве с Жанной.

А теперь, господа Навигаторы, шутки в сторону. Мы являемся командой неизвестных (пока) разработчиков "CKC-Games". Текущий проект находится в разработке с июня 2003 года. Все члены команды до работы над данным проектом имели опыт в своих сферах деятельности. Команда тесно сотрудничает с техническим консультантом и архитектором. Боевую часть консультировал мастер спорта по скоростной стрельбе.



Влад и Алексей Дерюшкины, захватили редакционный навигаторский подоконник (налицо тактика с элементами RPG)

Коротко об игре

Игра имеет рабочее название "Марс: новый рубеж". Время действия: 2147 год. Это ролевая научно-фантастическая игра в трех частях с видом от третьего лица, использующая оригинальный трехмерный движок с реалтаймовым боевым режимом, позволяющим отдавать команды с поставленной паузой.

Первая часть трилогии дает игроку возможность почувствовать себя в роли поселенца на начальной стадии колонизации Марса. Игра обладает максимально приближенной к реальности физической моделью, основанной на современных знаниях о возможности колонизации планет и новейших разработках в области систем жизнеобеспечения и вооружения. Игра дает возможность одиночного и мультиплеерного кооперативного прохождения. На данный момент разработаны и написаны история мира, сюжет, оригинальные ролевая система и боевой режим, находится в стадии доработки материальная часть. Прорабатываются характеры персонажей, задания, диалоги и программная часть (графика и искусственный интеллект). Имеются первичные наработки по графическому движку.

Игра обладает нелинейным детективно-фантастическим сюжетом и равноценными вариантами прохождения за любую из профессий, шестью большими локациями - колониями и несколькими десятками небольших локаций.

В игре с большим реализмом моделируются физические параметры Марса (атмосфера, сила тяжести и т.п.), работа систем жизнеобеспечения скафандров, включая слежение за температурой тела и потреблением кислорода, кровопотери при ранениях.

Игра обладает высокой сложностью боевого режима из-за агрессивности условий обитания на Марсе и развитого искусственного интеллекта.

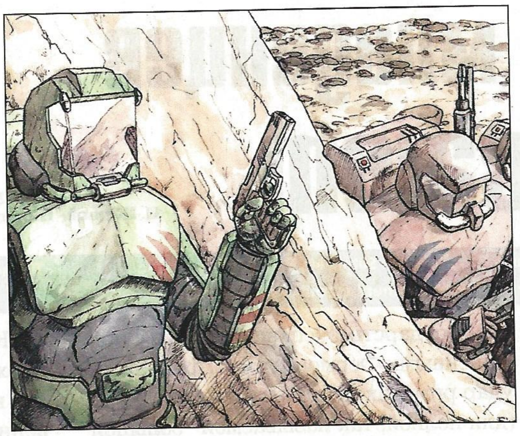
У всех персонажей в игре (PC и NPC) есть уровень эмоций, от которых в заметной мере зависят способности персонажа. Есть некая "зона комфорта", когда эмоции не влияют на параметры, и "зоны стресса", когда персонаж получает значительные плюсы к одним параметрам и минусы к другим, в зависимости от типа стресса. Склонность к стрессам и сила эмоций при одних и тех же воздействиях меняются в процессе игры в зависимости от выбранного игроком психотипа, количества и силы пережитых стрессов.

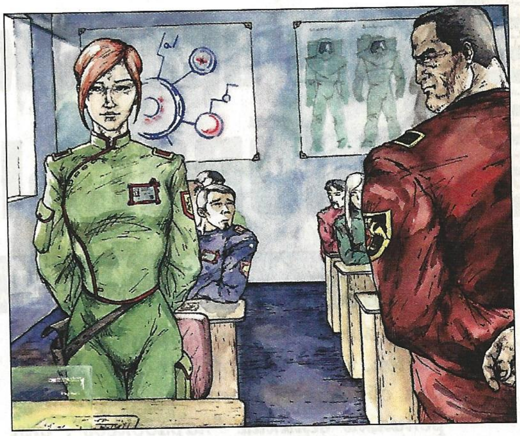
Игрок получает уникальную возможность совмещать движение и стрельбу по различным мишеням, в том числе и с двух рук при использовании легкого оружия. На основании консультаций с инструкторами по огневой подготовке, личного опыта разработчиков и справочной литературы разработаны схемы для определения секторов прицеливания и изменения точности для различных типов оружия при различных типах и направлениях движения.



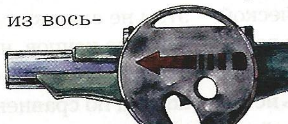
Уже на старте персонаж игрока кроме профессиональных навыков обладает неплохими познаниями во всех остальных сферах деятельности, что обуславливается довольно строгим отбором Марсиан-

ских колонистов, однако это не помешает ему повышать свои знания в дальнейшем. Также не следует забывать, что и все компьютерные персонажи (NPC) тоже неплохо подготовлены. Таким образом, исключается дисбаланс между различными профессиями, присутствующий во многих компьютерных ролевых играх.





В игре имеется широчайший выбор оружия, как существующего ныне, так и спрогнозированного на основе передовых технологий, не исключена и небольшая кастомизация вооружения. Так же игроку дается возможность выбирать один из восьми типов своего "второго дома" - скафандра и в очень широких пределах модифицировать его с помощью замены и установки большого количества различных электронных и технических систем, от фонаря до компьютерного тактического модуля.



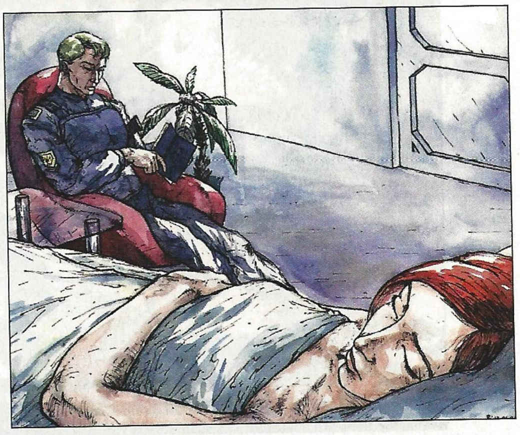


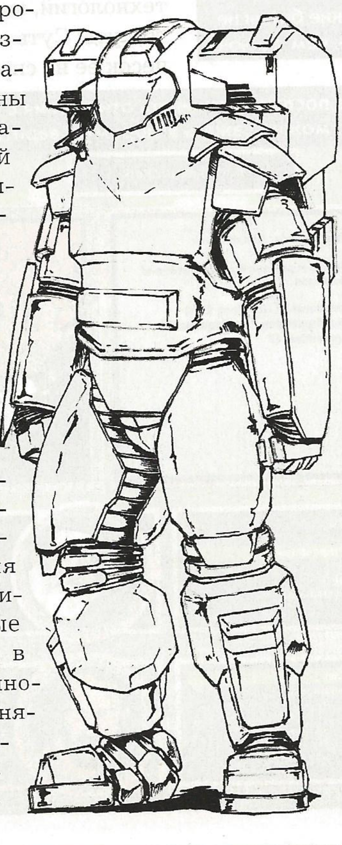
Коротко о ролевой системе

В игре присутствует пять классов (профессий): охранник, техник, ученый, администратор и офицер СБ. Возможно также добавление мультиклассов. У персонажа есть семь физических параметров (два умственных и четыре эмоционально-психологических) и тридцать одно умение (они разбиты на шесть групп, пять профессиональных и "разные"). Также для описания творческой стороны персонажа есть параметр "Хобби", который может влиять на взаимоотношения персонажа игрока с NPC. Изюминкой системы является психофизические и эмоциональные параметры персонажа, алгоритмы их изменения в зависимости от ситуаций, в которые персонаж попадает и влияние эмоционального состояния персонажа на его физические и умственные способности. Также в данной системе полностью отсутствует понятие очков опыта, умения и параметры персонажа впрямую изменяются в зависимости от действий, производимых персонажем. Мы не ставили перед собой задачу изобрести велосипед, но собрать лучшее из существующих на данный момент систем и добавить недостающие, на наш взгляд, звенья. Взаимоотношения персонажа игрока с NPC строятся по алгоритмизированной психологической модели, причем характер персонажа не декларируется в процессе создания, а определяется на начальной стадии игры с помощью обратной связи, на основании его поведения. Таким образом, не возникает дисбаланса между заявленной ролью (например, Good-Neural-Evil в AD&D) и реальным поведением играющего.









Заключение

Завершить первую часть трилогии планируется в конце 2006 - начале 2007 года, вторую и третью части завершить к 2010 году. Так же в виде add-on`a планируется выпустить десматч. Технологии - ландшафтный движок для поверхности Марса, изометрическая проекция для помещений.

Вас наверняка возникает вопрос - зачем мы вам это рассказываем? Отвечаем: мы считаем вас самым серьезным и близким к читателям игровым журналом в нашей стране и хотим, чтобы вы были первым изданием, узнавшим об этом проекте.

P.S. Спасибо за ваш журнал и то, каким вы его делаете.

ОТ РЕДАКЦИИ:

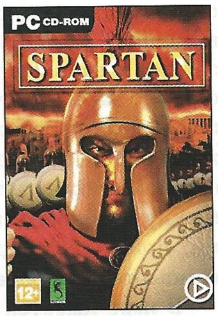
Если отложить в сторонку очень приятные слова, которые нам тут наговорили, то схожие проекты появляются и исчезают на протяжении последних пяти лет. Но хотя бы только то, что СКС-Games реально смотрят на сроки создания игры, делает им честь.

В средине апреля разработчики из СКС-Games приехали в Москву, встречались с издателями, показывали им дизайн-документ и наработки по движку. Заглянули и к нам в редакцию; рассказали о том, каково создавать игры в Чебоксарах; со словами "если Жанна - не миф" оставили коробку шоколада для нашей почтальонши. Мы уж почти было решили, что Жанна - действительно не более чем миф, но тут она, как назло, приехала за свежими письмами.

SPARTAN

Нездоровых младенцев выбрасывают

Иван ЖИЛИН



Без драйва нету лайфа.
И. Жилин. "Никогда не верь хиппи"

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Just Play, 1C, snowball.ru** ★ Разработчик **Slitherine Software** ★ Русское название **Легион III** ★ Рекомендуется **Pentium II 450 MHz, 128 Mb RAM** ★ Сайт **www.slitherine.co.uk/spartan.htm**

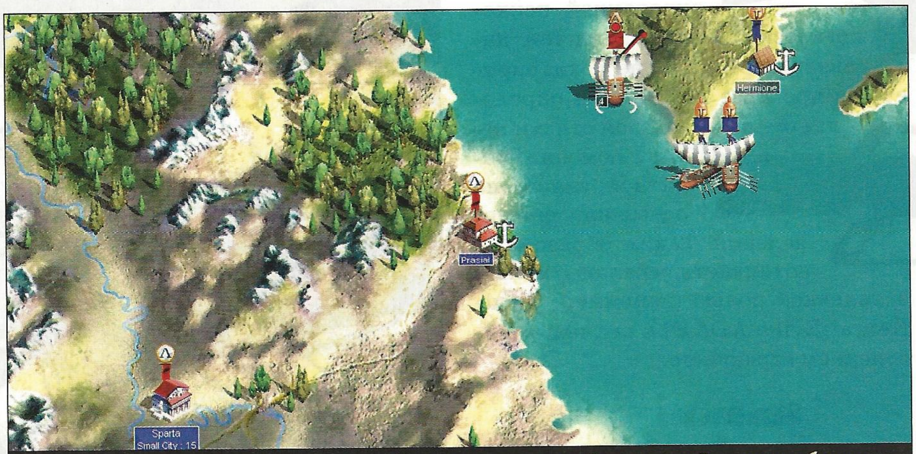
У меня есть подозрение, что и Legion, и Chariots of War наша широкая общественность считает творениями великих "парадоксов", они же Paradox Entertainment, они же авторы лучших стратегических игр на протяжении последних четырех лет (именно так, несмотря на мое почти благоговейное уважение к Сиду Мейеру, Великому Гению игропрома).

Если кто-то так еще думает - немедленно разубеждайтесь. Paradox всего лишь была издательским партнером для Slitherine Strategies, группы разработчиков, названной в честь самого крутого магического колледжа в Хогвартсе. Именно там учится мой любимый персонаж в "Гарри Поттере" - парнишка Малфой.

Но разработчики из Слизерина далеко не так круты, как маги из Слизерина, и уж тем более не так круты, как разработчики из "Парадокса". У них неплохие и довольно историчные игры, и они получали в нашем стратегическом разделе непременно высокие оценки. Однако я не буду столь благороден и укажу на две основных проблемы, из-за которых Spartan не тянет даже на "семерку": это отсутствие драйва и отсутствие прогресса. Этого в игре мы не найдем, а о том, что мы найти там все-таки сумеем, повествует дальнейший текст.

"Слизерин" и прогресс

Spartan - младший брат Chariots of War, второй сын Legion'a. Если предыдущие игры были посвящены Римской империи и Древнему Востоку соответственно, то сейчас мы имеем дело с Древней Грецией: бесконечные войны городов-государств, экспансия персов с приложенными Фермопилами и финальный удар римских легионов. Огромная карта (для полной, так называемой "большой" кампании; есть и другие, помельче), разбитая на территории в стиле старых Lords of the Realms: с экономической точки зрения - на провинции, но с военной - на клетки. Полностью походовый режим и очень приличный уровень исторического реализма, очень пристойная (если не считать слегка корявого Legion) графика. И забавный режим сражений, в котором полководец может только расставить свои войска по полю боя, а затем практически теряет контроль над ними.



Решил опробовать пелтастов в деле и бросил их на захват Гермионы. В морские битвы не вступаю: там возможен только автоподсчет, а считает компьютер куда хуже, чем я воюю

Казалось бы, ничего однозначно плохого во всем этом нет. Более того, это все очень даже здорово. С единственным замечанием: ну не в третий же раз подряд!

Возможно, я слишком строг и при этом не слишком справедлив, возможно. В конце концов, нельзя не признать, что Chariots of War были большим шагом вперед по сравнению с Legion. Экономическая часть игры из примитивной стала довольно-таки пристойной, была оптимизирована система апгрейдов городских строений и привязка к ним юнитов. Наконец, чисто количественно видна была разница: вместо трех видов ресурсов их стало девять! Тогда же к обновленному и ставшему более чем симпатичным движку Legion прикрутили некое подобие дипломатического блока и, что куда важнее, возможность совершенствования технологий. В общем и целом, изменения были практически революционными, и относительно высокой оценки вполне заслуживали.

Однако в Spartan мы не видим такого же прорыва. Фактически, это все те же Chariots of War, перекрашенные в цвета трехсот спартанцев. То есть сменилось место действия, сменился антураж, типы ресурсов, названия технологий, юнитов и зданий, но суть-то, суть! Суть осталась неизменной, и в песок ее не спрячешь.

Самого опытного дипломата послал налаживать отношения с северными дикарями. А вражьих дипломатов, кстати, можно сажать в тюрьму и варить в масле



Разумеется, есть отдельные новые фишки. Например, показатель настроений в обществе - "мораль". Теперь, чем счастливее ваши подопечные, тем лучше они работают, размножаются и тем выше боевой дух производимых в городе войск. Задумка интересная, но выполнена несколько топорно: присутствие сильного гарнизона в населенном пункте настолько заводит его жителей, что они прям в экстазе начинают биться (и, очевидно, сливаться, что и объясняет увеличенный прирост населения). С другой стороны, горожан жутко раздражают толпы, и в любом сколько-нибудь приличных размеров поселке процветают довольно мрачные настроения.

Много в Slitherine работали над дипломатическим модулем, выдумали интересные ходы вроде набора опыта дипломатами и зависимостью между уровнем развития МИДа государства и возможностями послов: чем круче министерство, тем больше разных шпионских действий может выполнить ваш посланник. Но что толку, если в игре процветает полная дипломатическая анархия и даже войну никто никому никогда не объявляет! То есть царят полные разброд и шатание, и это мне кажется некоторым перебором. Я, конечно, понимаю, что времена древние и дикие, но не до такой же степени!

То же и с другими "новшествами". Например, флот только добавляет беспредельности в игровой процесс, к тому же реализован он довольно плоско, в духе вторых Warlords. А крепостные стены с прилагаемым греческим огнем вносят, как мне сдается, некий дисбаланс. Есть еще одна новинка, но о ней позже, в блоке новостей о погоде.

Так что вот он, подробно расписанный первый недостаток "Спартанцев" - никакого прогресса. Вот "парадоксы" бы так не смогли: у них каждая игра резко отличается от предыдущей, они не мусолят по пять раз одно и то же, они действительно делают их разными. Victoria углублена в экономику и работу с населением, Hearts of Iron настолько "про войну", насколько это возможно, а "Европа" на чуть более простом уровне позволяет и ломать, и строить, и там лучший дипломатический блок. Каждая игра от Paradox Entertainment - шаг вперед, каждая игра - повышение разнообразия. Slitherine, повторюсь, "не шмогла".

"Слизерин" и драйв

Вообще между традицией от Paradox и традицией от Slitherine даже больше различий, нежели сходства. Взять хотя бы подход к битвам, кардинально различающийся в обеих командах. Paradox принципиально отказывается доверять игроку контроль за тактикой, руководствуясь, очевидно, соображениями принципиальными, а вот Slitherine дает-таки поблажку любителям порулить на поле боя.

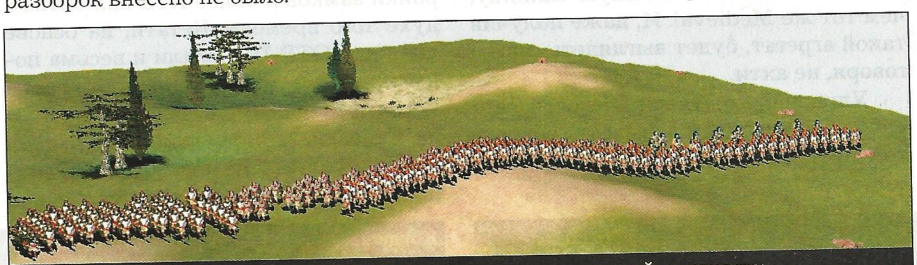
Правда, форму для этой поблажки они выбрали странную. По их представлениям о военном искусстве Древнего Мира, полководцы в те далекие времена только расставляли войска по полю и давали им команду "Поехали", после чего все решалось уже командирами на местах. Не то, чтобы такой подход был полностью неисторичен, хотя лично мне кажется, что хоть какое влияние на ход боя все-таки имело место быть, но все же несколько сомнителен. За такие бои их уже ругали нещадно, но все без толку - никакого изменения в процедуру разборок внесено не было.

Ну, то есть было, но косметическое: теперь есть возможность наблюдать битвы на настоящем трехмерном ландшафте, с масштабируемой камерой и прочими прогрессивными технологиями. Юниты, правда, остались маленькими и спрайтовыми, да и разницы принципиальной нет: на мой взгляд, время, потраченное на разработку пусть и простенького, но трехмерного движка, можно было потратить с пользой на что-нибудь еще. Хотя не могу не признать: наблюдать сражения удобно именно в трехмере, потому что камера дает больший охват, лучше видно все поле. Но опять-таки, это не прогресс, а его муляж, модель в масштабе 1:43.

Но самое принципиальное различие касается, конечно, не прогресса и уж, тем более, не битв. Драйва оно касается, драйва, которого в Spartan нет, как не было в его предшественниках. Может, походовость тому причиной; может, медленное, слишком медленное перемещение юнитов по карте (мне почему-то казалось, что даже в те далекие времена пехота за месяц могла преодолеть чуть большее расстояние); может, однообразие городов, с которым сталкиваешься после разрастания империи до более-менее приличных размеров; может, очень жесткая привязанность к юнитам собственной "расы" (исторично до одури, но скучно до нее же); может...

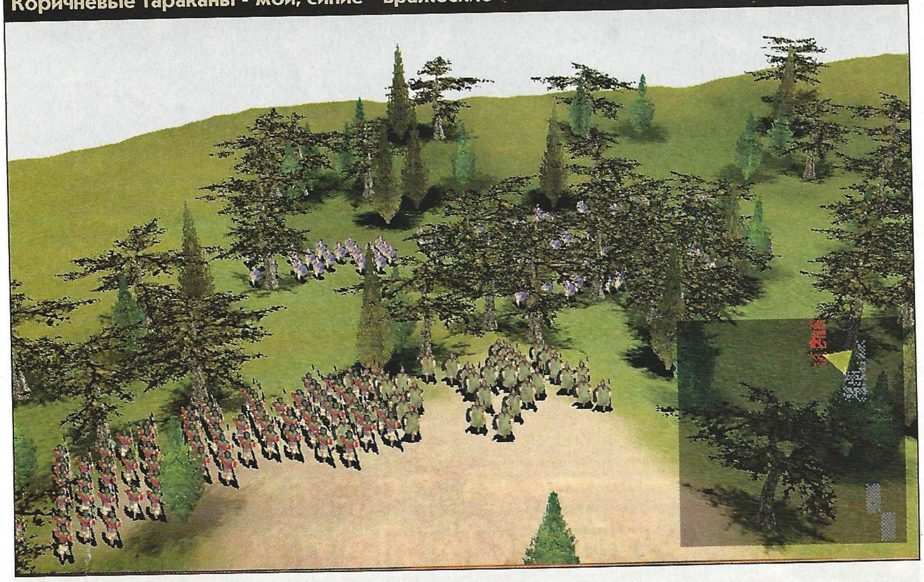
Ой, да все, что угодно. Но играть - скучно. Справедливости ради скажу, что "Спартанцы" намного интереснее Legion, но не сильно драйвовей Chariots of War. То есть черепашьими шагами Slitherine двигают свою серию к идеалу, отдаляя момент решительного бросания игры в долгий ящик, но до идеала этого Spartan еще довольно далеко. И если когда-нибудь Paradox Entertainment посвятит очередной шедевр Древнему Миру, песенка "Спартанцев" (или их последователей; мне думается, что будут еще последователи - такие же медленные и печальные) будет спета.

Чуть не забыл. Довольно слабый звук, а графика - вполне пристойная для игр этого жанра. Впрочем, с технической точки зрения почти все вы видели в Chariots of War.



Обратите внимание: фаланга держит строй даже на холмистой местности

Коричневые тараканы - мои, синие - вражеские



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.6

LORDS OF THE REALMS III

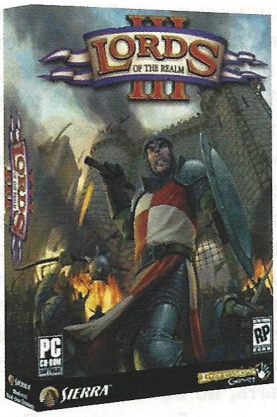
Иван ЖИЛИН

Эффект Петровского

★ Жанр Стратегия ★ Издатель Vivendi Universal ★ Разработчик Sierra Entertainment (Impressions)
★ Рекомендуется Pentium 4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.sierra.com

Эльфийский синдром, синдром завышенных ожиданий. Разбирая свои ощущения от Lords of the Realms III, я понял: настал момент изобрести новое наукообразное словосочетание. Эффект Петровского.

Описать сей эффект можно примерно следующим образом: перед вами некая игра. Забудем на минутку о том, что это продолжение полулегендарной серии, снискавшей популярность еще в те времена, когда основным разрешением было 320 на 200 (и на 256 цветов, да-да!). Забудем и о том, что идеи, реализованные в ней, нашли свое последующее применение в современных проектах, в наибольшей степени - в сериале Total War. Просто увидим, что перед нами проект, очень-очень похожий на Medieval. Не клон, нет, не копия и не близнец - просто близкий родственник. Жаль только - убогий какой-то, кривой, хромой и лысый. Некрасивый. И каково же будет ваше удивление, когда вы узнаете, что хочет сей бедный родственник значительно более сильную машину, чем тот же Medieval. И, даже получив такой агрегат, будет выглядеть, мягко говоря, не ахти.



Удивление от такой наглости разработчиков и будем называть "эффектом Петровского".

Фамильные драгоценности

В оценке LOTR III виноваты и завышенные ожидания. Как-никак, а родословная-то у игры богатая. Первая часть сериала была преотличнейшей стратегией, удачно сочетавшей и военную часть, и мирную. Был стратегический модуль с картой, разбитой на провинции, что традиционно для псевдоисторических стратегий; но карта разбита была еще и на клетки, что уже совсем нетрадиционно и даже оригинально. Был боевой режим в реальном времени, динамичный, простой и удобный (проще, чем в Centurion). Была, наконец, очень подробная экономика с обработкой полей, разведением овец и коров и сбором урожаев. И ничего смешного: весной и осенью приходилось гнать всех крепостных на поля, а летом да зимой они могли расслабиться и заняться чем-нибудь полезным, скажем, мастерить луки и мечи для армии.

Вторая часть никоим образом не чинила то, что не сломано: улучшенная графика, упрощенный (и правильно!) режим постройки замков и более RTS'ная битва в духе того времени. Кстати, на основе движка LOTR II сделали и весьма популярный в конце прошлого века Lords of Magic.

Сказать, что третий блин вышел комом, - солгать. Impressions пытались (видно, что на самом деле пытались) реанимировать полузабытый бренд, напридумывали разных идей... Но что-то в итоге отказалось срастаться.

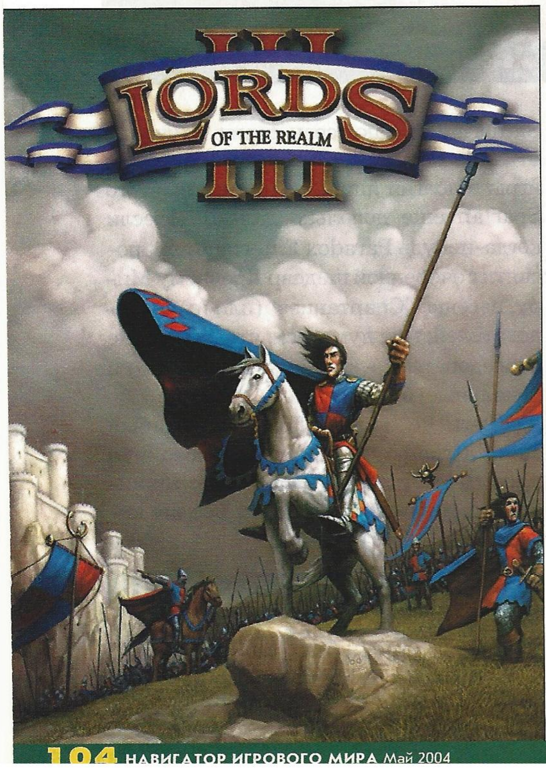
Родовое поместье

Карта по-прежнему разбита на провинции, однако клеточки, можно сказать, померли. Зачем нам теперь клеточки? Это груз прошедших лет, наследие походового режима. Мы же теперь умны и прогрессивны, даже прогрессивнее того же Medieval, в котором глупый и скучный пошаговый стратегический режим. Мы сделаем тотальный реалтайм, и пусть небо падает в Дунай!

Всякая связь с прошлыми сериями этим реалтаймом губится на корню. Никакой насущной необходимость в его введении не было, а всякую вдумчивую игру он убивает напрочь.

Правда, систему попытались упростить. Экономика теперь сводится к двум банальным параметрам: деньги и еда; причем еда, как выясняется, крестьянам и горожанам не требуется, а нужна только армиям. Помимо этого, существует такой ресурс, как Christianity, то бишь, грубо говоря, благочестие. Для добычи всех этих ресурсов необходимы вассалы, и такой подход действительно нов и интересен.

Каждая провинция теперь разделена на мелкие феоды, на которых можно размещать вассалов, которые различаются, как по мощи (естественно, чем круче сюзерен, тем более крутые идут к нему служилые люди), классу, так и по благочестию! Некоторые приходят лишь к бесчестным лордам, которым наплевать на законы церкви, другие требуют воистину рыцарского поведения от своего потенциального господина.



Когда начинается куча-мала, стратегии и тактике места уже нет.





Если феод даровать крестьянину (гм... звучит довольно бредово, но давайте думать о нем как о состоятельном свободном арендаторе), то там возникнет деревня и будет производиться еда. Если бюргеру (с терминологией в Impressions как-то неладно), то будет город заложен, источник денег и наемников. Священник, вполне естественно, построит церковь, будет постепенно повышать благочестие нации, а также увеличивать производительность городов и сел. Рыцарь отгрохает замок и приведет с собой дружину.

Это наиболее важное и наиболее историчное нововведение LOTR III. У вас есть две и только две возможности сформировать армию: либо строить города и работать с наемниками, либо возводить замки и вести в бой дружины рыцарей. Надо заметить, что, хотя наемники обходятся вам в единовременный платеж и не просят еды, они не способны восполнять свои боевые потери со временем, так что в большинстве случаев рыцарские дружины имеют преимущество. В любом случае собрать армию из населения не получится.

Фактически вся стратегия упирается в грамотную расстановку вассалов: на границе - рыцари, в тылу - села и церкви, обязательно замок в главном феоде провинции (здания в главном феоде дают больше ресурсов, а построенные там замки можно апгрейдить). Выбирать слуг себе следует осторожно, ибо способностями они различаются (больше всего напоминая почему-то NPC в Might & Magic VI). Особенно это касается рыцарей, поскольку дружины у них у всех разные, а родов войск в игре хватает. Для создания сбалансированной армии придется хорошо продумать стратегию размещения ваших воинов.

Разнообразие в процесс вносят наемники. Во-первых, для богатого игрока это верный способ усилить войска, а во-вторых, очень часто в дебюте только наемники могут принести в армию осадные орудия. Плюс к тому можно нанять агентов, так или иначе вредящих противнику (скажем, продажного епископа для уменьшения вражьего благочестия), а также служителей, которые поселяются в наших феодах и увеличивают их продуктивность.

В общем и целом, идея с реализацией вассалитета, безусловно, удачная, и воплощена она не так уж и плохо. Но вы даже не представляете, сколько проблем приносит реалтайм. Спокойно посидеть и назначить наместников не получится, надо бешено скакать по всем провинциям, и об обдуманном выборе не может быть и речи. Игра вынуждает дергаться и не дает спокойно наслаждаться процессом завоеваний, ведь даже примитивность экономики можно было бы простить, если бы не проблемы.

Семейный склеп

Но проблем слишком много. Скажем, бой у нас тоже в реальном времени, это понятно. Управлять мы будем сразу отрядами, и это тоже понятно, правильно и привычно со времен LOTR III. Нормально все.

Ну, почти все. Есть два момента. То есть три, но третий мы обсудим позже. Первое: бой даже более уродлив, чем стратегический режим, и еще требовательнее к ресурсам. Второе: по непонятным причинам подкрепления к сражающимся армиям подводить нельзя.

Это на самом деле странно. Когда две армии сходятся в чистом поле, начинают битву в автоматическом режиме и торчат в таком виде на стратегической карте довольно долго. Очень долго - можно успеть взять под контроль своих ребят. При этом (такой вот выверт создателей) течение времени на стратегической карте не прекратится, и в пылу сражения вполне можно пропустить что-то важное. Почему бы в таком случае не дать возможность подхода подкреплений? Нет. Чуть-чуть не успевшие к бою войска мнутся рядом с местом сражения, ожидая своей очереди.

Кстати, не только стратегический и боевой режимы проходят параллельно во времени. Перейдя в дипломатический режим (он как бы еще выше уровнем), вы по-прежнему не тормозите ход событий: никакой паузы, только реалтайм!

Между прочим...

На самом деле "эффект Петровского" описывает необычное поведение выключателей при узконаправленном токе.

Но самая важная проблема – "эффект Петровского". Игра поражает своим невзрачным внешним видом и постоянным желанием потормозить. Месиво полей, реки, которые нередко текут из моря в глубь континента, грубо оформленные границы провинций и феодов, странные тараканы вместо приличных моделей солдат в боевом режиме. Вообще стиль оформления, слегка пародийный, мне совершенно не понравился.

Я думал написать разгромнейшую статью, однако по ходу дела как-то смягчился. Да, на меня произвела неизгладимое впечатление кривая графика, но кого-то она, может, и устроит. Да, реалтайм убивает суть игры, но многим же он нравится. Да, наконец, экономика теперь примитивнее варкрафтовской, но система вассалитета интересна и исторична!

Не всем же быть такими привередливыми, как я. А в Impressions все-таки очень старались. Пусть во времена все тех же Medieval и Europa Universalis разработка псевдоисторической стратегии и выглядит безумием. **Н**

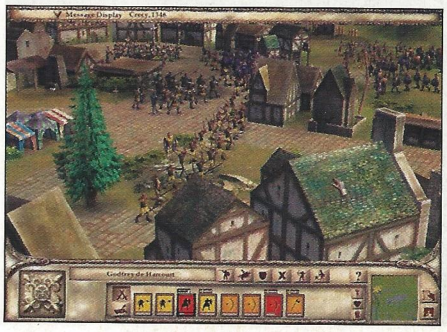
Между прочим, под вашим началом в бою может находиться не более десяти юнитов



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

5.9



ВЛАСТЬ ЗАКОНА

Rifle

Прогулка по граблям

Нельзя дважды войти в одну и ту же реку.
Гераклит

★ Жанр **Tactical Strategy/RPG** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **MiST land - South** ★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.polgame.com**

Человек идет по дороге. Его поступь легка, душа – словно место под Солнцем. С зенитным прожектором не сыскать в ней и тени намека на сомнения. Помнится, за тем поворотом в прошлый раз лежали грабли. БАМС!

Гиппопотамово счастье

Город нижний, Город верхний, Синдикат, мутанты с Марса – из песни слов не выкинуть. Особенно если ее заклинило. Надежда на то, что пепел "Крякнутого Парадиза" (*"Код доступа "Рай" – ред.*) развеян над волнами памяти и унесен ветром забвения, умерла, едва родившись. Не то, чтобы воспоминания доставляют мучительную боль, но одного раза было бы вполне достаточно. Однако "мистлендовцам" захотелось дважды искупаться в том же самом болоте. И у них это неплохо получилось.

Разумеется, разработчики не стали соваться в очевидную трясину. Невооруженным глазом заметен графический апгрейд. Непослушным полигонам исправно сточили наиболее вызывающе торчащие углы и тщательнее приладили друг к другу, дабы повысить их содержание в моделях. Слегка поковырялись и в проблеме "перманентного пошага", отчего та приобрела отчасти решенный вид. Теперь при отсутствии в секторе противника, партия передвигается в реальном времени. Не взялся бы категорически утверждать, что игра в результате существенно ускорилась, но определенная польза все же имеется. Особенно в первых миссиях, когда приходится задать ногам изрядную работу в поисках нужных людей.

Основная часть улучшений пришлась на отладку баланса в пошаговом бое. На сей раз к поиску приемлемых соотношений между атрибутами, набор коих остался без изменений, подошли не на ощупь с закрытыми глазами, потому шедевры тактического искусства вроде "прибежал-убил-убежал" проходят значительно реже и, в основном, против вас, ибо враждебная киберфауна на редкость проворна и способна за один ход покорить половину гималайских восьмитысячников. Как следствие, если в КДР бой красотой и изяществом напоминал бегемота с ампутированными конечностями, то во "Власти закона" это та же скотина, только на протезах.



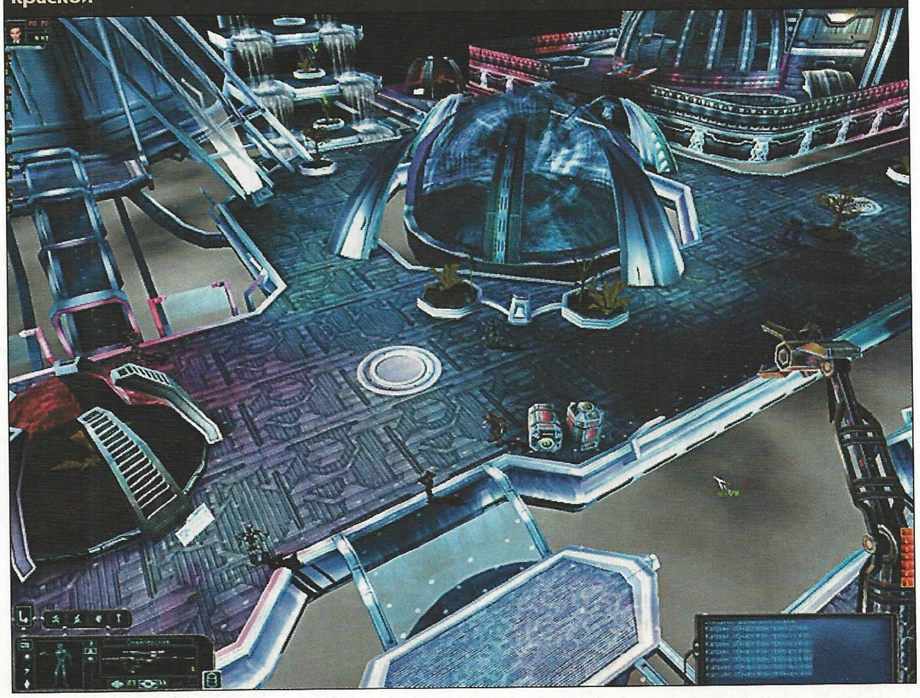
Серьезные изменения претерпели средства передвижения. Им добавили прыти и разнообразили ассортимент. Езда на стандартном легком «ховере» в новой редакции практически не требует специального навыка, а скорость приведена хотя бы в какое-то соответствие с реалиями. И пусть даже вашего водительского мастерства будет недостаточно, чтобы управиться с танком, сие не помешает использовать его артиллерию.

Минус плюс минус

Возможно, констатация героических усилий девелоперов по приданию своему детищу вида "терпимо" могла бы быть продолжительнее. Допускаю мысль, что кто-нибудь отыщет в игре иные поводы для оптимизма. Но вряд ли даже самый морально и материально заинтересованный адвокат возьмется отрицать, что единственный достойный упоминания луч света в бедном на иллюминацию царстве «взломанного рая" - мрачная атмосфера истинного киберпанка – совершенно выцвел в клубах дымовой завесы осуществленных геймплейных реформ.

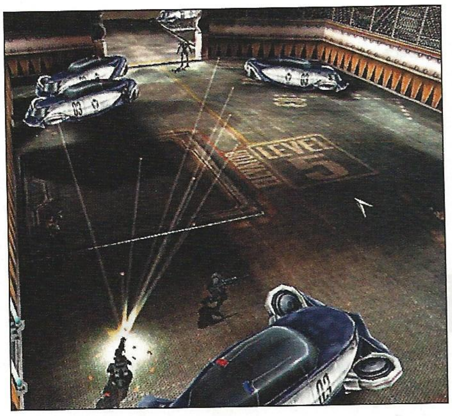
Сюжет перебрасывает нас в противоположный лагерь. Главперс и основная мишень геймовера – выпускница полицейской академии и "потомственный коп" Катрин – прямо таки пышет жаром юношеского энтузиазма в стремлении извести под корень тех, кто "кое-где у них порой". Корням, по традиции, до лампочки. Но некоторые сорняки начинают чрезмерно претендовать, чем ставят под угрозу. У главы корпорации "Деличи" поехала крыша: в нее прямой наводкой угодила идея того, что Homo Sapiens дошел до ручки сливного бачка, и ему пришла пора топиться в исторической канализации, чтобы дать дорогу неверной кибersмене. Ситуация чревата, поэтому одержимая чувством долга и справедливости Кэтти приходится к месту и времени.

История ничем не хуже той, что была когда-то до, остальное – увы. Взгляду на киберпанк-действительность из окон полицейского управления Верхнего города однозначно не хватает точки зрения человеческих отбросов, в которые угодили герои



Всем уборщикам! Срочно на верхний уровень! Здесь перевернулся грузовик с синей краской







"Вошь" - весьма мерзкая штука. Вооружена пулеметом, с которым неплохо управляется

КДР. К тому же тотальная "миссионность", наложившись на практически полное отсутствие NPC и связанных с ними квестов, превратили остатки былой атмосферной роскоши в фанерные декорации. Памятные экскурсии по Нижнему городу приказали долго жить, и без них мир "от MiST land - South" окончательно испустил дух.

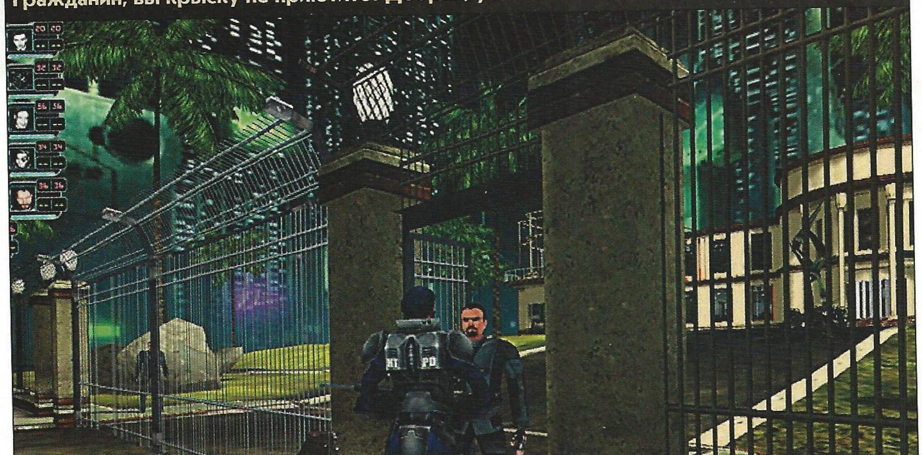
Разработчикам этого показалось мало, и они полностью истребили любые проявления торговли, намертво заколотив бронированными ставнями еще один вероятный свет в окошке. Вместо апологетов жажды наживы, в Полицейское управление поместили парочку ответственных за экипировку, у которых можно прибарахлиться на халяву. Если вышел званием. Мне сложно понять, почему рядовому не полагается ничего существеннее дамского пугача, а лейтенант может позволить себе и пулемет. Наверное, идея измерять темпы продвижения по служебной лестнице в калибрах слишком гениальна для вашего покорного. Особенно учитывая, что на трофеи она не распространяется.

С упомянутыми "боевыми" реформами тоже не все гладко. Искоренение особо одиозных "тактических" косяков – деяние, вне всякого сомнения, предостойнейшее, однако не помешало бы одновременно проявить схожую заботу и о досадных пустяках. Например, стеклянных окнах-дверях-перекрытиях-полупроводниках. Или я ошибаюсь, и ситуации, когда сторонникам помешанного киберолигарха позволяется стрелять сквозь них, а защитникам рода человеческого возбраняется, является чем-то вроде своеобразных терний, чтобы звезды казались ярче?

Не обошли игру стороной и проявления "детской болезни кривизны". Критические баги, memory leaking, графические глюки – стандартный джентльменский набор российского игростроя – дружно отдали себя во "Власть закона", о чем ничуть не жалеют. И хотя им уже обещана депортация первым же патчем, "законное" недоразумение с нарушителями игрового процесса вызывает не менее законное недоумение. Впрочем, тут я, пожалуй, несколько переигрываю. Коли набор стандартный, то какие могут быть недоумения-недоразумения? Удивление бы вызвало, скорее, его отсутствие.

"Лучший отечественный звук" на практике оказался урезанной копией "райских" аудио-гущей. Поскольку количество "неписей" с заметным усилием переваливает за ноль, то и говорить в игре фактически некому. Реплики партийного актива, редкие диалоги при получении заданий да музыкальное сопровождение времен предыдущего приключения – если кто-нибудь увидит в этом повод для гордости, то пусть черкнет мне адрес своего окулиста. Любопытно будет пообщаться.

Гражданин, вы крыску не приютите! Добрая, умная, ест не много...



Приговор окончательный?

Итоговый баланс "про" и "контра" трудно назвать утешительным. Попытки переманить под знамена "плюсов" самые выдающиеся "минусы" свелась "на нет" ответным дезертирством. Вербовка иных достоинств если и проводилась, то завершилась очевидным провалом. Тогда как недостатки игрового механизма КДР стали еще заметнее. Каюсь, такой финал не стал для меня сюрпризом. Сомнения в способности киберпанка "по-мистлендовски" эволюционировать во что-нибудь жизнестойкое свили в моей душе даже не гнездо, а целую колонию. И очень сильно похоже на то, что с выбором места они не ошиблись. Печально.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	6.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

Искусство штурмовать замки

Павел ШУМИЛОВ

Весь замок - высокая четырехугольная башня - широкая, массивная, сложенная из огромных гранитных глыб. Вокруг теснятся другие строения, поменьше, но из-за высокой стены выглядывают только крыши. <...> В стене под арочным карнизом виднеются ворота, массивные, с обеих сторон по башенке, где прячутся сторожа, а сами ворота утоплены в сводчатом уступе стены...
Юрий Никитин, "Святой Грааль"

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Data Becker** ★ Разработчик **Related Designs** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**
★ Сайт **www.castlestrike.de**

Сразу после знакомства с демоверсией нежно любимой Medieval: Total War стало ясно: несмотря на обещания трудолюбивого коллектива из Creative Assembly и появление на поле боя осадных машин, это все еще не Рио-де-Жанейро. Реалистичный штурм вражеского замка, равно как и оборона собственного от посягательств, откладываются на неопределенный срок. Обидно, досадно. И даже не предлагайте Stronghold - пусть плоские лоботомированные солдатики спокойно отойдут в мир иной. Но - чу! - я слышу пушек гром! А также скрип тетивы заряжаемых арбалетов и натужное гудение натягиваемых канатов баллист, мычание перевозящих онагры волов и свист каменюги, катапультированной понятно чем. Немцы из Related Designs ударили новой RTS по неполноценному замкостроению и вопиющему отсутствию грамотно реализованных осад в компьютерных играх.

Страйк, джентльмены. Бармен, пива разработчикам! За счет заведения, конечно.

Реальная Такая Стратегия

Впрочем, даже не будь в Castle Strike замков и иже с ними - игра не затерялась бы в стройных рядах брыцающих доспехами фэнтезийных и псевдоисторических RTS. Налицо все характерные черты качественного продукта. Тут вам и повышенная эффективность одних видов войск против других. И формации - правда, только при объединении толпы товарищей под стягом харизматического лидера ака Героя. И настройка реакции подчиненных на врага - от "убей все, что движется" до "стой, пока не послали". Не сразу и разглядишь, что воины набирают опыт, а после пробежки им желательно отдышаться перед боем. На месте и множество апгрейдов, и влияние на боевые действия рельефа.

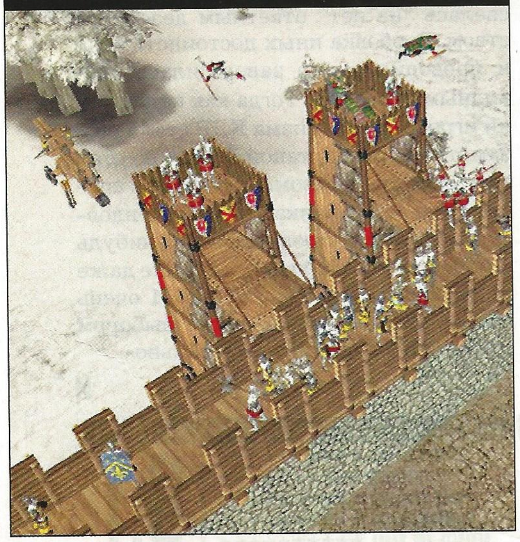
Все, как в лучших домах Лондона и Парижа - и даже немного больше. Умиляет возможность натравить на врага разносчиков чумы, артельщиков же изрядно порадует тяжелая конница. Всадники вооружены пиками, а будучи спешенными, хватаются за топоры. Вообще, введение лошадей в игру как независимых юнитов добавляет шарма. Меняя седоков на спинах благородных животных, можно создавать на базе одного лишь табуна то летучий патруль для разведки территории, то средневековый танковый кулак, а то и карательный отряд, пускающий под нож пейзан противной стороны.

Грамотная организация труда

Партизанские действия процветают благодаря новаторскому подходу разработчиков к разделению города и деревни. Решение логичное - когда это ресурсы добывались за крепостными стенами? В Castle Strike сельскохозяйственные постройки могут быть возведены лишь на изрядном удалении от замка. Вокруг источников ресурсов неминуемо растут выселки и хутора: тут лесопилка, там каменоломня, сям склад какой или свиноферма. Противник же обожает как выскочить, как выпрыгнуть из "тумана войны" - и порубать аграриев в ингредиенты для борща. Нас вынуждают либо содержать в окрестностях сел гарнизоны, либо иметь под рукой отряд быстрого реагирования.



Вот сходни переброшены, хлынул поток...



Следуя русской архитектурной традиции, это назвали бы "детинцем"



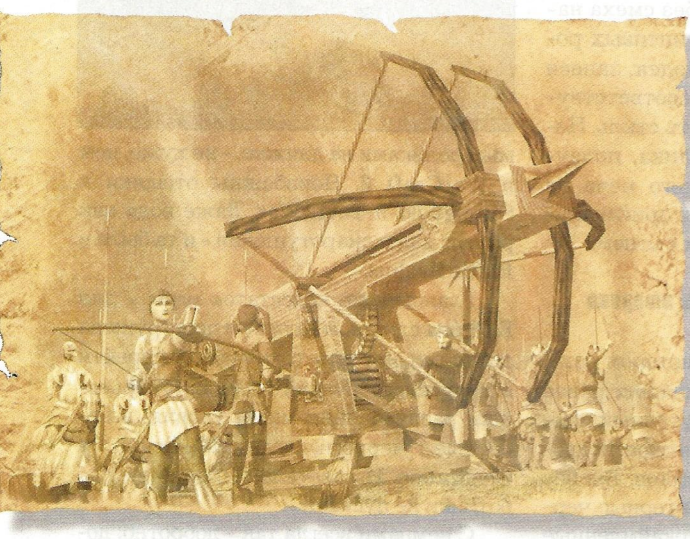
Интересна система ресурсов. С лесом, камнем и металлом все стандартно, а вот деньги введены тонко. Никаких золотоносных шахт, лишь домик сборщика податей на окраине. Чем выше ставка, тем больше золотой запас, но тем медленнее таскают ноги придавленные налоговым бременем колхозники. Изящно решены и вопросы контроля за лапотниками. Вместо погони с карающим курсором за каждой головой - два конгениальных ползунка в панели интерфейса. Один выставляет баланс между добываемыми ресурсами. Указатель в центре равностороннего треугольника - равномерная разработка недр, в одной из вершин - все силы брошены на этот ресурс, прочие - промежуточные. Проще увидеть, чем объяснить. Второй слайд-бар регулирует соотношение между крестьянами-добытчиками и праздношатающейся массой, пригодной для разных нужд. Здание возвести или починить, например. А при пожаре - метаться с ведрами между ближайшим колодцем и горящим строением, пока соседние не занялись.



Под защитой этих стен деревня может спать спокойно

В осаде

Впрочем, когда враг корчит рожи под стенами замка, парни от сохи пригодятся вам не только в тылу. Именно они познакомят супостатов с незабываемым вкусом кипящей смолы, пока оккупировавшие стены и башни лучники делают из незваных гостей дикобразов. Грамотно построенный замок - орешек из тех, об которые обломает гнилые, в жизни не видевшие "блендамеда" зубы даже в разы превосходящий вас числом неприятель. Коварные вороги могут сколько угодно стучать головой в ворота и скрести кривыми когтями по каменным стенам - это никак не поможет им приблизиться к заветной цели. Без осадных машин к фортециям лучше не подходить. Так что возведению цитадели нужно уделить особое внимание.



Разместить крепость на господствующей высоте, поставить в нужных местах башни, продумать расположение ворот, любовно вывести стены - благо до выхода из режима проектирования изменения не стоят и гроша. Затем обеспечить казармами военную мощь державы, не забыть про всевозможные усовершенствования, расставить стрелков на стенах и пехоту под оными - на случай прорыва, взгромоздить на большие башни баллисты и пушки на поворотных кругах. А поскольку противник не идиот и в гости без шуток и соответствующих устройств не ходит, ждать недоброго. Стратегический резерв, вовремя открытые ворота и умелая вылазка творят чудеса. Кстати, куда изящнее не крушить вражеские военные машины, а увести их "в полон", дабы затем применить против бывших владельцев.

Артиллеристы, кто вам дал приказ!

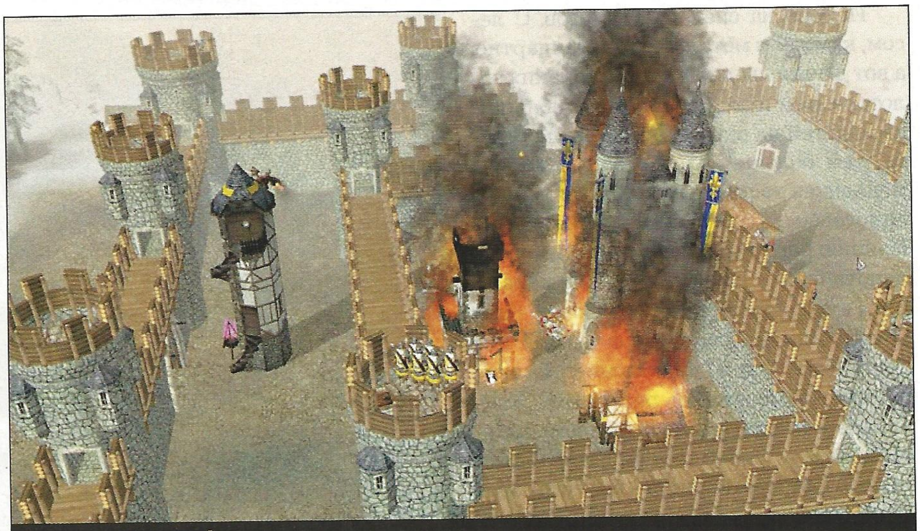


На штурм, на слом

Подлинное искусство военачальника - не в умении отсидеться за неприступными стенами, а в умении выковырять из самого крепкого панциря враждебно настроенную улитку. Еще Сунь-Цзы писал: "Самое сложное - брать крепости", и поводов убедиться в его правоте у вас будет предостаточно. Стратегически выверенная кампания неминуемо приведет к осаде логова противника. И тут вам потребуется не только талант полководца и войско, но и спецсредства.

Военные машины бывают передвижные и стационарные. Для перемещения первых достаточно прикомандированных к устройству солдат, вторые же нужно разбирать-собирать и готовить к бою особо. Стрелять самостоятельно они тоже не будут, извольте выделить расчет и вовремя подменять убитых (как в почти тезке - Sudden Strike). В Castle Strike со средневековыми катапультами, баллистами и прочими требуше без проблем уживаются дети века пороха - орудия, обычные и пятиствольные. А Hollow Hanna, местная царь-пушка, плюется юбер-ядрами весом в 500 кг. Вообще, артиллерия наиболее эффективна против живой силы, но от удара полуцентнером чугуния обратится в пыль любой бастион.

За неимением гербовой пишут на простой, и порой можно обойтись и без подкатывания к фазенде оппонента монструозных девайсов. Побольше осадных лестниц да саботажники-саперы в отряде, умеющие подкапываться под ворота и открывать их изнутри, а также взрывать укрепления. До кучи прихватите таран и осадные башни. Экипаж - восемь человек, лучники на верхней площадке и ребята покрепче в качестве тягловой силы, готовые хлынуть на стену и обеспечить плацдарм. Наблюдать за передвижением башни - удовольствие, граничащее с ужасом. Она так изящно переваливается на неровностях почвы, что поневоле опасаешься за персонал - лететь-то неблизко.



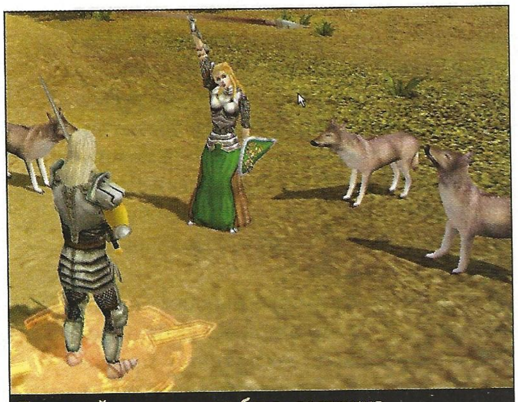
Сожгите здесь все!

И вот сладкий миг настает - ворота распахнуты, лестницы приставлены, башни подогнаны без потерь, а стены обрушены в нескольких местах. И завязывается кровавая битва... Дикая начинается рубка, дикая. Порой возникают весьма впечатляющие картины - просто сражение у Хельмовой Пади и штурм Минас-Тирита в одном флаконе.

Достойно кисти фламандца

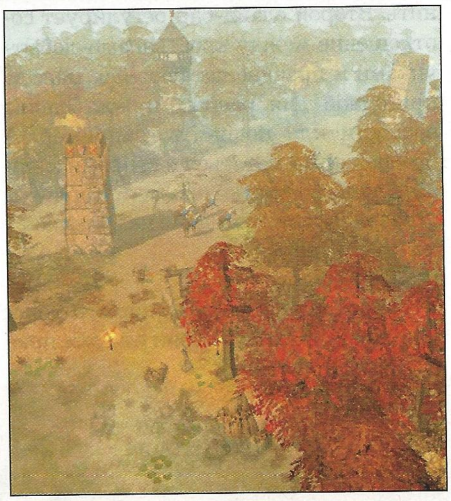
Мир Castle Strike выписан художниками с тщанием. При помощи камеры можно как обозреть военно-затуманенные окрестности из-под облаков, так и поискать мелочь под ногами вояк. В обоих случаях игра выглядит неплохо. Плещется вода, полыхает огонь, отбрасываются куда следует честные тени.

С максимальными настройками на близкой к минимальным требованиям конфигурации без легкого тормозизма не обходится, конечно. Но приближение к рекомендованным искореняет тормоза стремительным домкратом. На лету меняется уровень детализации, и управление масштабными баталиями - вопрос не столько возможностей движка, сколько удобства интерфейса.



Пожелай мне удачи в бою, сестрица

Получат ложкой по лбу и отправятся спать голодными лишь аниматоры - подвели, демоны. Фаз движения безбожно мало, и нельзя без смеха наблюдать за тем, как в скриптовых роликах герой убегает от злодея, занеся меч для атаки и состроив соответствующее лицо. Зато у игры есть стиль. Понимаешь это при виде блика, ползущего по лезвию рыцарского меча на заставочном экране. Более оригинальных progress bar'ов - днем с огнем.



"Оскар" за лучшую роль второго плана

Castle Strike - это, в некотором роде, переосмысление всех вышедших ранее RTS. Очередной промежуточный финиш. По-немецки скрупулезное подведение предварительных итогов. Вы без труда найдете в игре характерные черты предшественников. Вот окаймленные фортификациями постройки и комплексные штурмы твердынь из Warrior Kings. Вот укрепления, прорастающие из-под земли, подобно грибам, - как в Ballerburg. Вот сюжет, иллюстрируемый роликами на движке, - не хуже, чем в WarCraft 3. Неизбежны отсылки к Stronghold и Total War. Даже вода как ресурс для пожаротушения - и та была в Battle Realms.

А мы такие загораем... то есть умираем, конечно же



Экономим на моделях - враги взяли сестру в плен, а вот разоружить забыли



Главный же недостаток игры - для RTS она слишком заумна и перегружена деталями, но при этом не может перейти в другую весовую категорию. К серьезным развлечениям иного уровня, в небесные чертоги, где Medieval и Civilization. И взлетела бы, да тяжелые ботинки не пускают.

С немцами всегда так - добротно, достойно, сработано на совесть, но не хватает легкой сумасшедшинки, проблеска гениальности, озарения свыше. Их играм не дают стать безоговорочными хитами неуловимые мелочи. То переборщат с микроменеджментом, то ошибутся с моментом выброса идеи на рынок, то оступятся, балансируя на тонкой проволоке реалистичности. У скандинавов, хорватов, чехов и русских получается, а у них - никак. Прямо проклятие: как ни собирай, как ни обрабатывай напильником, а взглянешь - эвона, опять Settlers! И все же штамп "сделано в Германии" - это практически всегда знак качества. Н

РЕЙТИНГ

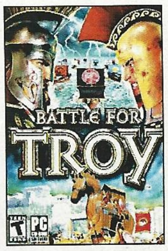
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

7.2

Брэд Питт в комплект не входит

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Долго Троя в положении осадном
Оставалась неприступною твердыней,
Но троянцы не поверили Кассандре...
Троя, может быть, стояла б и поныне.
Владимир Высоцкий.
"Песнь о вещей Кассандре"



★ Жанр **RTS** ★ Издатель **ValuSoft** ★ Разработчик **Zono Inc.** ★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.valusoft.com/products/troy.html**

Люблю приятные сюрпризы. Запускаешь, бывает, игру, ждешь страшной гадости... Ан нет, не страшная! И на душе теплеет, и сознание проясняется, и слезы умиления наворачиваются на глаза. С Battle for Troy вышла как раз такая история. Игра явно выпущена в поддержку последнего блокбастера с Брэдом Энистоном, простите, Питтом, потому ожидания были самые мрачные. Слава Богу, не подтвердились.

Троянская история, думаю, всем известна. Морально неустойчивый древнегреческий юноша сдуру взял на себя ответственность за спор между тремя женщинами. Результат - многолетняя война, разрушенный город, многочисленные жертвы среди мирного населения. Ни к Афине, ни к Афродите, ни даже к Елене вас близко не подпустят, остаются лишь вопросы обороны. Или наоборот - штурма, в зависимости от приглянувшейся вам стороны. Здесь стоит отметить, что авторы не слишком утруждали себя рисованием отдельных карт для эллинов и троянцев, события соответствующих миссий разворачиваются в одной и той же местности, лишь задачи разные.

Стратегический рецепт победы - классический: завоевание территориального превосходства, накопление ресурсов, создание армии, планомерное выдавливание противника с занятых позиций и финальная атака всеми имеющимися в наличии силами в надежде, что их хватит на противостоящую вражескую толпу. А вот тактический рисунок вряд ли можно назвать очередной инкарнацией бессмертного "танкового кулака", хотя сходство прослеживается.

В самом начале вы получаете некоторое количество войск и пару-тройку туземных шаманов. Поверьте на слово, именно они - ваше главное оружие и сокровище. Снесенные здания можно восстановить, потерянные поселки отбить обратно, солдатиков настрогать и прокачать, а вот шаманы даются раз и навсегда. У них много полезных способностей, прежде всего - оздоровление войск. Трое клириков без проблем поддерживают в работоспособном состоянии полтора десятка головорезов, позволяя им, не отвлекаясь, заниматься своими прямыми обязанностями. Со временем и те, и другие приобретают опыт и мастерство, что делает их на порядок сильнее и ценнее. Под конец очередной миссии становится понятно, как триста спартанцев удерживали орду персов при Фермопилах.



Синие - наши, красные - не наши. Пока что все хорошо

В остальном - все более-менее привычно: войска выскакивают из соответствующих построек, деньги вываливаются из поверженных врагов и ежеминутно прибывают в качестве дани с контролируемых поселков, клирики не прочь побаловаться магией, а противник нещадно читерит с численностью своих войск. Большинство заданий придется выполнять "не числом, а умением", хотя бы потому, что количество ваших юнитов строго ограничено.

Весьма приятное впечатление осталось от внешнего вида игры. И ландшафты, и постройки, и модели, и их анимация выполнены на твердую пятерку. А уж от топота сандалий сорок последнего размера и воплей пары десятков явно луженых древнегреческих глоток, когда их обладатели бросаются на врага, просто дух захватывает. Расстроило немногое: странное управление камерой (никогда бы не подумал, что устанавливать ее угол относительно горизонта можно нулем и двойкой на дополнительной клавиатуре) и неспособность войск держать хотя бы какое-то подобие строя на марше. Более того, когда первый солдат достигает точки назначения, остальные не подтягиваются к нему, а замирают там, где были. Нередко приходится вылавливать бойцов по одному.

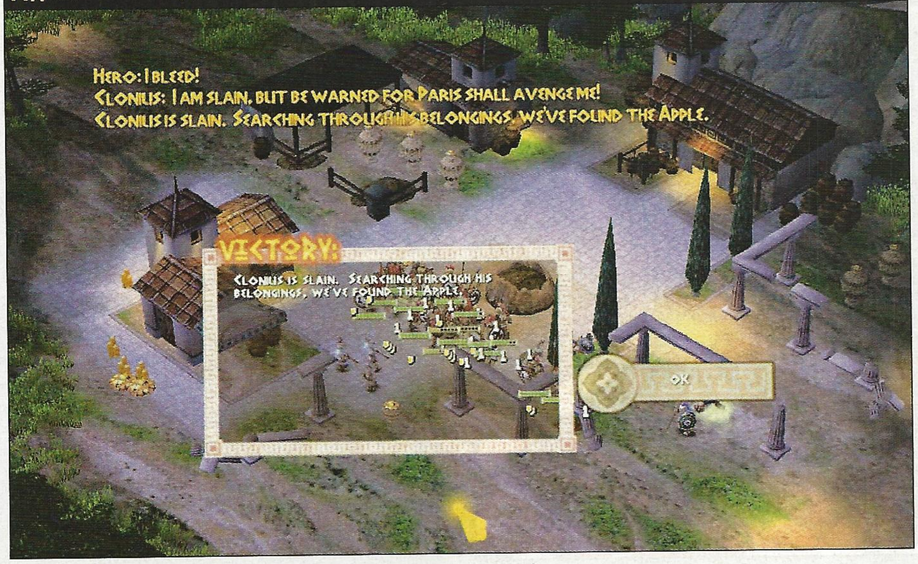
А в целом здорово, нетребовательно к машине и приятно на ощупь. Что еще нужно? **Н**

РЕЙТИНГ

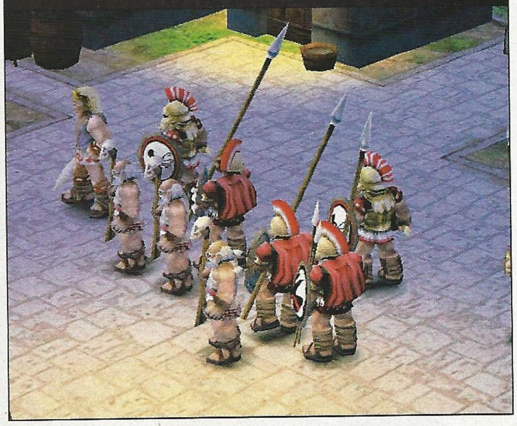
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

6.7

Дурак был Гомер, победили мы



Коренасты они, конечно, зато острых углов в фигурках немного



GTR

Официальная игра FIA GT

Юрий ПАШОЛОК

Тормоза придумали трусы.
Тацио Нуволари

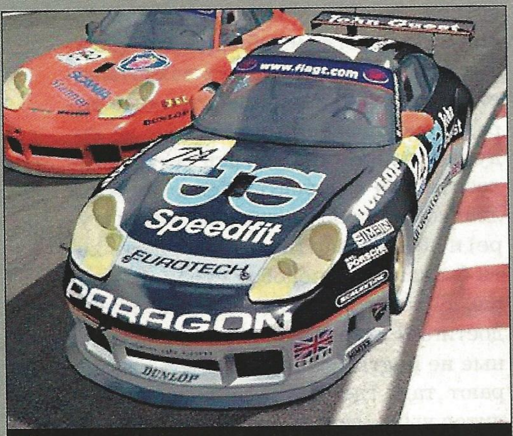
★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **SimBin Development Team** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.simbin.com/games**

С недавних пор модостроение превратилось из забавы в полноправную нишу игровой индустрии, а его лучшие продукты, те же Counter-Strike, Gunman, Day of Defeat обрели коммерческий статус. Сегодня над некоторыми модификациями трудятся команды по несколько десятков человек, а качество их исполнения зачастую находится на весьма высоком уровне.

Бум народного творчества охватил практически все основные игровые жанры. Не избегли этой участи и автосимуляторы, в частности, F1 2002/F1 Challenge '99-'02, Grand Prix 4 и NASCAR Racing 2003 Season. Героиня сегодняшнего повествования, GTR, вышла именно из этого коммьюнити.

Не ждали

Читатели нашего журнала, интересующиеся модификациями для F1 2002, наверняка помнят GT Racing 2002. Этот шедевр народного творчества моментально затмил все существовавшие автосимуляторы, посвященные гонкам на суперкарах класса GT. Команда SimBin выдала на-гора потрясающе красивый, а главное - бесплатный мод, с великолепно проработанной физической моделью и десятками реально существующих машин. Насколько оказался успешен GT Racing 2002, можно судить по тому факту, что ряд посвященных автоспорту изданий (в том числе и отечественных) опубликовал хвалебные обзоры творения SimBin.



"Запоршивец"...

После столь оглушительно успеха появление GT Racing 2003 (уже для F1 Challenge '99-'02) казалось само собой разумеющимся. Но продолжение истории получилось неожиданным: после долгого молчания SimBin объявила о том, что поклонникам следует ждать не мод, а полноценную игру. И какую игру! Первое же коммерческое творение молодой команды получило статус официальной игры чемпионата FIA GT. Такие звания просто так не раздаются, здесь нужны не только деньги, но и признание.

В центре внимания

Наличие лицензий решило проблему, связанную с правами на использование названий команд и марок автомобилей. В чемпионате FIA GT принимают участие более пяти десятков машин, и это не похожие друг на друга "утюги" Формулы-1, а соответствующе подготовленные серийные машины. Не забыты и трассы, которых в гоночном календаре около десятка.



Разработчики серьезно относятся к повышению качества графики. В GT Racing 2002 модели автомобилей смотрелись очень неплохо, теперь же "угловатости" почти не заметны даже на мелких деталях. Не отстает от графики и физическая модель. По словам разработчиков, поведение автомобилей полностью соответствует данным телеметрии реальных машин.

Создатели GTR не ограничиваются одними заявлениями. Не так давно девелоперы демонстрировали тестовую версию игры на этапе чемпионата FIA GT. Подобные мероприятия позволяют не только показать товар лицом, но и получить отзывы реальных гонщиков. Параллельно решаются проблемы с поиском звукового оформления: "сэмплы" катаются неподалеку, остается только записать их и очистить от постороннего шума.

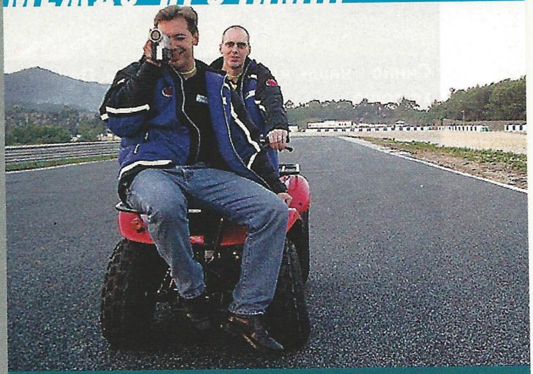
Первенец

GTR должна стать не только первым автосимулятором, возникшим на базе фанатской модификации, но и первой достойной гонкой на машинах класса GT, дошедшей до финальной стадии разработки. Станет ли детище SimBin единственным в своем роде? Скорее всего, нет: уровень нынешних модов для F1 Challenge '99-'02 таков, что большинство из них вполне сгодится на адд-оны. Н

...и его салон. Неплохо, не правда ли!



МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Трассы для GTR создаются на основе чертежей реальных треков. Но лучше лишний раз увидеть все своими глазами и заснять на камеру. Этим принципом разработчики и руководствуются.

В пресс-релизах создатели игры ни разу не упомянули движок GTR. Тем временем, ряд характерных деталей, а также виртуальная модель повреждений удивительно напоминают F1 Challenge '99-'02. Уж не приобрела ли SimBin соответствующую лицензию у EA Sports?



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Контроль на линии

ATC SIMULATOR 2

- Франкфурт-Тауэр, это Спидбёрд 811, подскажите маршрут руления еще раз.
- Спидбёрд 811, вы что, ни разу сюда не летали?
- Почему же, был неоднократно в 1945-м, только я не заходил на посадку.
Из радиообмена во Франкфуртском аэропорту

★ Жанр **Симулятор авиадиспетчера** ★ Издатель **Aerosoft** ★ Разработчик **Aerosoft** ★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.atcsimulator.com**

Каждый виртуальный пилот, который хоть раз сталкивался с онлайновыми полетами в Microsoft Flight Simulator, знает, что стоит за словом "авиадиспетчер". Это простой парень, по мановению руки которого стаи самолетов летят туда, куда надо.

Дома - как на работе

И вот, для того, чтобы вы полностью прониклись романтикой этой профессии, немецкая компания Aerosoft выпустила полноценный симулятор рабочего места диспетчера. Теперь можно провести энное количество часов, руководя воздушным движением в районах наиболее крупных и оживленных аэропортов США.

По внешнему виду программа представляет собой дисплей (чаще его называют индикатор радиолокационной обстановки) авиадиспетчера со всеми сопутствующими органами управления. Конечно, они сильно упрощены, зато вся информация, наблюдаемая нами на индикаторе, не без основания претендует на полное сходство с реальностью.

С самого начала предлагается выбрать аэропорт, где мы будем управлять, время суток и погоду. Вполне логично то, что время суток влияет на интенсивность полетов, так что, если вы вдруг решили полностью прочувствовать эту работу, то лучше периода, чем час пик, не найти. Помимо всего вышеперечисленного, вы получаете полные данные о грядущих вылетах и прилетах, причем делается это в стандартном формате, на так называемых стрипах - полосках бумаги, вставляемых в специально отведенные для этого слоты. Таким образом, вооружившись всей необходимой информацией, вы садитесь за рабочее место и сразу же включаетесь в работу.

Все самолеты вдруг начинают стремиться именно в ваш аэропорт, поэтому жизненно необходимо обеспечить им безопасные маршруты и посадку. Доклады от экипажей сыпятся один за другим, и вам просто ничего не остается, как задействовать свою думалку на все сто процентов. Руководствоваться при этом нужно только тем, что вы видите и знаете. Видите вы достаточно много: вся информация, получаемая настоящим диспетчером, доступна и вам, причем, в том же виде. А вот насчет знаний - неплохо бы иметь перед глазами, а еще лучше - выучить схемы данного аэродрома.

Новые технологии пищат

Интересно вот что: в игре очень широко используются две технологии - Microsoft Speech Recognition Engine и Lernout & Hauspie TruVoice American English Text-to-Speech Engine. Это позволяет экипажам наконец-то обзавестись голосами, а вам - соответственно управлять ими и тоже голосом. Ну не круто ли? Увы, не круто... Вернее, не так, как хотелось бы. Не знаю, может быть у меня не тот тембр голоса, но игра напрочь отказывалась переводить мои частотные модуляции в понятные ей команды. Ну да и ладно, сойдет и так, тем более что все команды отдаются нажатием пятишести клавиш, комбинации которых запоминаются быстро. Единственное, что запомнить сложнее, - это как читать поданную вам информацию и как со всем этим добром управляться. Это действительно сложно, но на помощь придет подробное руководство, прилагаемое к игре. Не обольщайтесь: оно не научит управлять воздушным движением, а только даст возможность освоиться в симуляторе и не тыкать пальцем в случайные клавиши.

Посадка гарантируется

Игра будет абсолютно не интересна широкому кругу игроманов, которые предпочитают пострелять. Она сделана для тех, и только для тех, кто понимает, почему самолет летает. И именно они получат море удовольствия от этой незатейливой, но очень добротно и реалистично исполненной игрушки. Самолеты летают так, как должны, то есть по всем правилам. Пилоты попадаются умные и точно выполняют ваши команды. Дело за вами: запоминайте "картинку", ведите все борты на посадку и радости к концу смены вам будет хватать на год вперед. Море адреналина гарантируется. **Н**

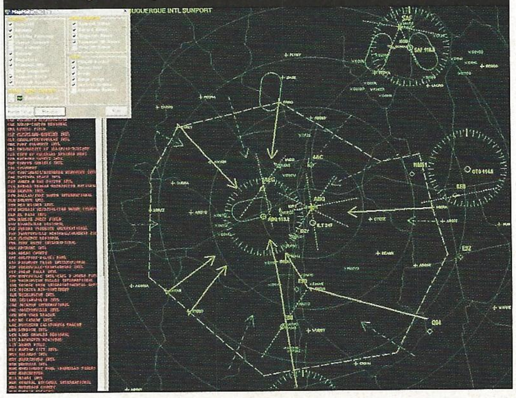
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★☆☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★☆☆☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★☆☆☆☆☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

4.8

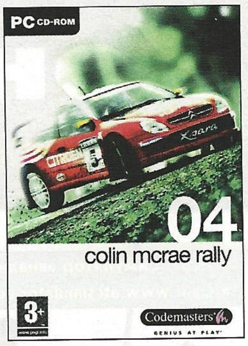


Информация по аэродрому на любой вкус. Даже на зуб попробовать дают



Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Виртуальные трофеи МакРея



★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Codemasters** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** ★ Сайт **www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04/uk/colinmcraerally04.php**

Так уж повелось, что, однажды став удачным, проект неизбежно разживается продолжением, которое с течением времени превращается в очередной сиквел, что незамедлительно ведет к созданию новой игровой серии. В случае со спортивными симуляторами и играми, затрагивающими гоночные соревнования, шанс выйти на ежегодное "копирование" продолжений многократно увеличивается, ведь обновление составов команд, списков участников первенства и автомобилей происходит каждый сезон. Именно по этому пути направилась без преувеличения великая раллийная серия Colin McRae Rally, которая обзавелась очередным (уже ставшим ежегодным) продолжением.

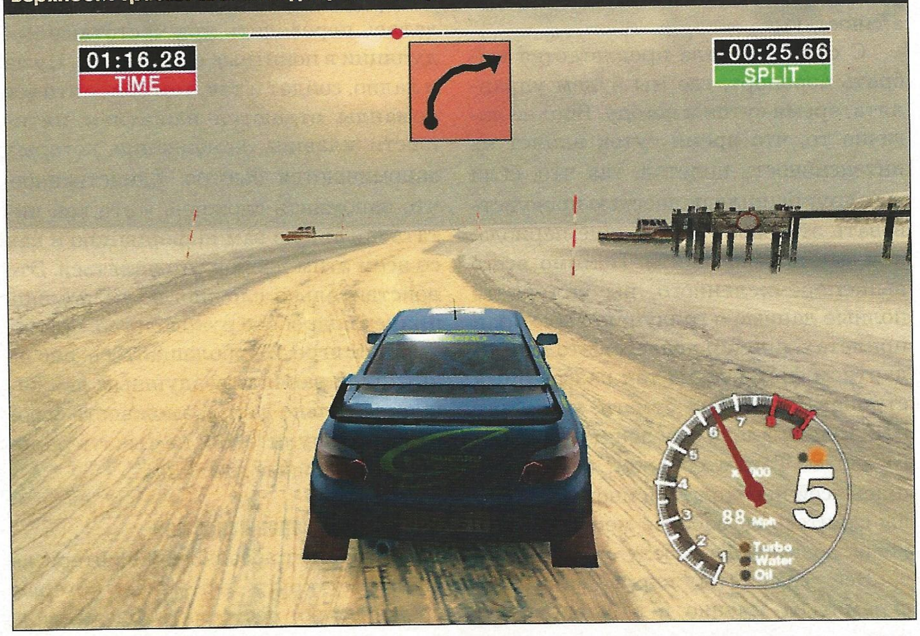
На этот раз и год, и номер очередной серии красиво совпали. Уж не знак ли это?

Прежде чем начать повествование непосредственно о новом проекте, хотелось бы позволить себе коротенькое лирическое отступление. Оно будет целиком и полностью посвящено линейке игр CMR, которые (думаю, никто не будет отрицать этот факт) доминируют на раллийном поприще на протяжении последних лет. Молодые и талантливые Codemasters обескуражили игровую общественность первой же частью, продемонстрировав, какую огромную роль может сыграть в успехе автосимулятора такая штука, как сбалансированное, интуитивно понятное управление. До сих пор с ностальгией вспоминаю, с каким упоением я клал машину в контролируемый занос, раз за разом преодолевая великолепные спецучастки! Вторая часть закрепила успех предшественницы, несмотря на то, что, по большому счету, не продемонстрировала ничего принципиально нового. Однако традиционно сильная графика и усовершенствованный геймплей вновь выдвинули игрушку в разряд очевидных лидеров жанра. Прошлогодний симулятор оставил нас в легком недоумении. Codemasters в то время сильно увлеклись внедрением в гоночные игры сюжетной линии. Затея эта окончилась, по большому счету, провалом. А в случае с CMR3 даже сыграла с игроками злую шутку: в чемпионате вы были лишены права выбора автомобилей и довольствовались макреевским на тот момент Ford Focus WRC. Также третья часть не дала однозначного ответа на вопрос о жанровой принадлежности игры. То ли симулятор, то ли полуаркада. Зато вновь был наглядно продемонстрирован мощный графический потенциал. Впрочем, игра была успешна, сердца поклонников она завоевала. И вот перед нами очередной "макрей". Четвертый по счету. И у нас много вопросов к этой игре.

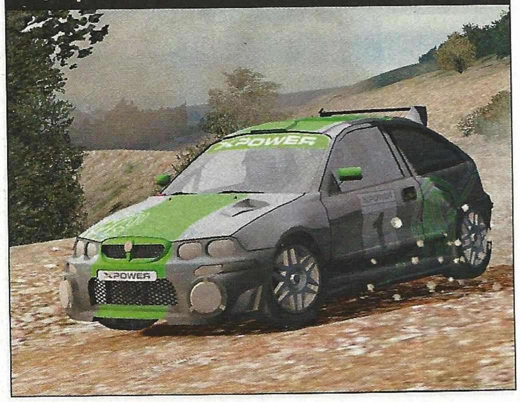
Гигабайты и гигагерцы

Игра радостно встречает нас довольно-таки чудаковатым по исполнению интерфейсом. Codemasters остаются принципиальными "мышененавистниками" - поэтому придется орудовать клавишами. Что ж, не привыкать. Построение меню - классическое для серии: полоса прокрутки с опциями перемещается из одного конца экрана в другой, демонстрируя в целом неплохую организацию интерфейса. Несколько смутила страсть создателей игры к белому цвету: все экраны словно в снегу, глаза устают. Зато порадовала беспрецедентно низкая скорость загрузки меню и непосредственно игры. Любой спецучасток открывается за считанные секунды, что делает общение с CMR04 приятным и совсем не раздражающим. Впрочем, у этого достоинства есть и обратная сторона, которая представлена четырьмя (!) установочными дисками и заполнением без малого 2,5 гигабайт вашего дискового пространства. Что делать, новые игры - новые системные требования. Кстати, раз уж речь пошла о железе, то, думаю, всем вам нелишне будет узнать, почем нынче графическое великолепие, которое предлагает игрокам Colin McRae Rally 04. Внимание: для того чтобы насладиться игрой в полноценном качестве, вам потребуется ни много ни мало - процессор с тактовой частотой порядка 2 гигагерц, более 500

Чистый лед. Тут решения о дальнейшем перемещении необходимо принимать задолго до поворота... Кстати, стоит обратить внимание на то, как натурально отражается в поверхности трассы свет заходящего солнца



Переднеприводный класс сгодится для начинающих раллистов



мегабайт оперативной памяти и мощная современная видеокарта с бортовой "оперативкой" никак не меньше 128 мегабайт. Немного, скажете вы? Соглашусь, в принципе, однако для жанра автогонок, который я в данный момент представляю, - солидно.

Возможности

Можно посетовать на то, что игра, равно как и предшественница, не обладает официальной лицензией мирового раллийного первенства... Но стоит ли? Да, трассы тут вымышленные, однако они повторяют реальные гран-при, и все виды конфигураций спецучастков и типов покрытий, которые встречаются в настоящем ралли, с легкостью обнаруживают свое существование в Colin McRae Rally 04! Всего разработчики соорудили сорок восемь спецучастков. Это не считая Super Special кольцевых трасс, на которых вы соревнуетесь с оппонентами в конце каждого Гран-при. Если принять во внимание тот факт, что каждый трек - по-своему шедевр, то число "48" впечатлит еще сильнее.

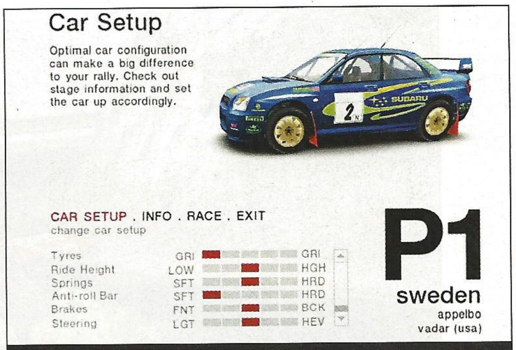
Все автомобили в игре, понятно дело, реальные. Разработчики поделили раллийные болиды на четыре категории. Первая - переднеприводные машинки, которые сгодятся для начинающих раллистов. Далее - современные полноприводные монстры. Для любителей истории - легендарная группа B, располагающая устрашающими автомобилями прошлого, которые ввиду потрясающей мощности и опасности для пилотов и болельщиков в свое время были запрещены. Ну, а на сладкое - "чемпионат эксперта". Впрочем, чтобы до него добраться, придется потратить очень много сил и энергии, попутно став настоящим асом в Colin McRae Rally 04.

В отличие от предыдущей части, разработчики решили разнообразить игровой процесс не сюжетной подоплекой, но несколько иным способом. Речь идет о системе усовершенствований, которой снабдили игру. Отрадно, что "тюнинг" выполнен грамотно и отлично вписался в общую концепцию. Разумеется, тут нет никаких призовых, магазинов и прочих вещей, больше присущих аркадным творениям. Как реализована затея? После каждого Гран-при вы принимаете участие в тестах. Есть две попытки. Задание - опробовать какую-либо новую деталь (амортизаторы, покрышки и так далее), уложившись при этом в строгие временные рамки. Получилось - "тюнинг" в вашем арсенале. Нет - ждите окончания следующего Гран-при. Надо сказать, фича интересная, Codemasters можно похвалить за это начинание.

Чудеса на виражах

Воспоминания о третьей части Colin McRae Rally сейчас уже размылись, однако основное стереть из памяти нельзя. CMR3 была недосимулятором - игрой, которую легко можно было обвинить в недостаточной степени реализма. Это усугубляло интерес к четвертой части, ибо она должна была дать ответ на вопрос о дальнейшем развитии серии.

И четвертый "макрей" в общем и целом оправдал наши ожидания. Разумеется, мы не можем причислить эту игры к разряду хардкорных имитаторов, это не сверхточная асфальтовая формула-1, но то, что есть, позволяет нам без сомнения назвать самый современный раллийный симулятор именно симулятором. Без натяжек. И лучшим в поджанре.



Несмотря на то, что экран настройки автомобиля достаточно компактен, изменения, которые происходят после его использования с машиной, поистине грандиозны!

Управляется автомобиль так же интуитивно понятно и хорошо, как и во всех предыдущих играх серии. Но теперь модель его поведения стала еще более изощренной и правдоподобной. Отрадно, что в новой игре все машины обладают выраженным характером. Опять же, это не усредненные болиды из третьей части. Надо сказать, что сами разработчики охотно подтверждают это, заявляя, что в новой игре они постарались вдохнуть в каждый автомобиль свой характер. Классно реализовано поведение машины на разных типах покрытия. Пожалуй, это одна из самых сильных сторон Colin McRae Rally 04. Думаю, мало кто из игроков участвовал в ралли, пусть даже любительского уровня, однако теоретически все смотрится ну очень натурально. Гравий, грунт, грязь, снег, лед, асфальт вносят существенные коррективы в модель поведения авто и, соответственно, в то, как вы им управляете.

Тут можно коснуться темы игровых контроллеров и применения клавиатуры. Поразительно, но ситуация близка к той, что существует в лучших симуляторах Ф-1: об использовании клавиатуры лучше забыть сразу (это форменный мазохизм), геймпад - однозначно удобнее и практичнее, ну а руль выглядит выбором настоящего профессионала. Игра требует точного управления не только потому, что обочины трасс "усыпаны" деревьями, ов-

Когда штурмана укачивает, он снимает шлем и открывает дверь... А если серьезно - налицо наглядная демонстрация алгоритма повреждений Colin McRae Rally 04



Да, "выставляются" здесь машины чудесно на любом типе покрытия!





Толпа старых добрых спрайтовых болельщиков - один из немногих сохранившихся в игре графических "атавизмов". Кстати, им почему-то наплевать на проносящийся сзади Lancer Evo XII! Быть может, увидели НЛО!

рагами, отбойниками (кстати, обидная "бронебойность" некоторых достаточно хлипких с виду препятствий, к сожалению, перекочевала из третьей серии в четвертую), но и по той причине, что поверхность обочин просчитывается честно. Если вы вылетаете, например, в мокрую траву, никакая резина не сможет обеспечить должного коэффициента сцепления. Поэтому к управлению машиной в игре надо относиться со всей серьезностью.

Поломки. Модель повреждений выглядит безукоризненно по всем показателям! Визуальное воспроизведение повреждений превосходит все, что нам довелось видеть в автосимуляторах за всю историю их существования! Кузов автомобиля правдоподобно сминается. Стекла покрываются тончайшей сеточкой трещин, фары раскалываются, бампера отлетают, глушитель теряет герметичность и начинает шуметь, крылья и капот можно запросто оторвать. Пробитый радиатор начинает дымить. Даже двери открываются! Отлично! Но особую ценность все эти эффекты приобретают после того, как вы начинаете понимать, насколько логично и обоснованно ухудшается поведение машины от небрежной езды. Пара лобовых контактов способна нарушить стабильную работу системы охлаждения, вызвать перегрев и потерю рабочих характеристик мотора. Машина начнет глохнуть, перестанет "тянуть", а потом и вовсе окончательно "накажется". А вот если некоторое время ехать с пробитым радиатором по относительно прямой скоростной дороге, не насилуя мотор и трансмиссию частыми переключениями, поток набегающего воздуха охладит двигатель. Боковые удары о твердые препятствия очень плохо сказываются на геометрической целостности подвески, машину начинает водить, теряется прогнозируемость рулевого управления. Разумеется, происходит износ покрышек. Постепенно теряет свои характеристики турбина. И лишь одна вещь отчасти перечеркивает старания разработчиков. В игре нет "внезапной смерти", которая на настоящих раллийных ДОПах является не таким уж редким явлением. Даже устрашающий удар в лоб не выводит вас из списков участников ралли. Что ж, возможно, у Codemasters не хватило духа на то, чтобы подвергнуть геймплей своего произведения подобному испытанию. Проблем с починкой, как правило, не возникает. Времени хватает на все, а если не уложились, можно сэкономить на таких, например, работах, как кузовной ремонт.

Картина маслом

В очередной раз будем петь дифирамбы графике произведения Codemasters. На руках разработчиков очень мощный графический движок, который они без устали совершенствуют, раз в полгода радуя нас новыми впечатляющими результатами. Так произошло и на этот раз. Изумительной красоты автомобили! Очень четкие и детально проработанные кузова, отличный вид от первого лица. Живописные трассы. Отличный свет и эффекты (чего стоят столбы пыли, которые вздымает за собой несущийся болид!). Во всем этом великолепии, правда, нашлось место и для несколько непонятной вещицы. Речь идет о спрайтовых изображениях, которыми охотно оперировали разработчики. Впрочем, если откинуть архаичную технологию, надо будет признать, что общей картины они в целом не портят.

Звук в Colin McRae Rally 04 - это ненавязчивая, приятная музыка в основном меню, новый штурман, который читает легенду без запинки и ошибается только в том случае, если ошибается игрок (крайне редко), и многочисленные эффекты во время гонки.

Итак, пора делать выводы. Colin McRae Rally 04 не разочаровал. После третьей части игры, а также TOCA Race Driver - произведений, которые были ориентированы на упрощение реальной физики в угоду динамичности геймплея, подвергнутый тщательному рассмотрению проект радует серьезным подходом к делу симулирования. По любому параметру - это очень сильная игра. Недостатки выглядят незначительными и на общую картину практически не влияют.

Серия CMR набирает обороты, и абсолютно непонятно, кто и когда сможет что-либо противопоставить господам из Codemasters, которые пребывают в положении одного из лучших производителей автогонок уже не первый год и наверняка не собираются упускать это звание.

С оптимизмом ждем TOCA Race Driver 2. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.7
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	



Банда таксистов

reckless driver

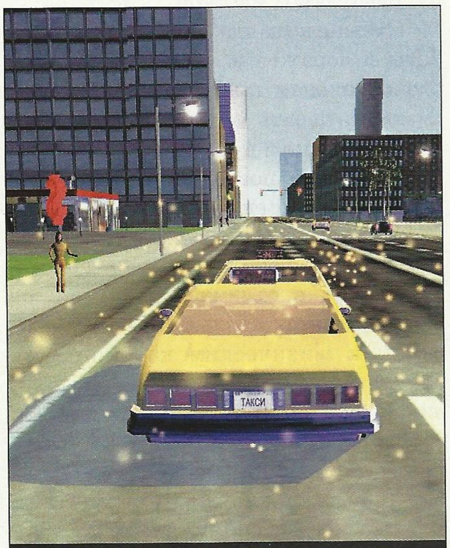
Меня и грабили, и просто не платили,
И оскорбляли на английском языке.
Однажды, сволочи, меня чуть не убили,
Такси угнали - я вернулся налегке.

Вилли Токарев. "Нью-йоркский Таксист"

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Blimb Intertainment** ★ Русское название **Банды Нью-Йорка**
★ Рекомендуется **Pentium-III 600, 64 Mb RAM** ★ Сайт **www.blimb.com**

У игры, которая теперь носит красивое и гордое название "Банды Нью-Йорка", непростая судьба. Созданная командой немецких разработчиков под забавным названием Blimb Intertainment, поначалу она была вовсе неагрессивной и практически незлой, а преследовала вполне мирную цель - симулировать жизнь таксиста в американском городе под названием Нью-Йорк.

Однако отечественный локализатор "Руссобит-М", который всегда отличался творческим подходом к делу, узрел в этом безобидном проекте мощные гангстерские начала, что и привело к чудесному перевоплощению...



Этот таксист впереди меня хотел увести клиента! Сильный удар под зад деморализовал конкурента и склонил чашу весов в мою пользу. Клиент как миленький побежал в мою машину!

Честно говоря, я сразу почуял неладное. Согласно "замысловатой" сюжетной линии, главная героиня с многообещающим именем Глория (всех порвем!) уже с первой миссии начинает активно "зашибать бабки" при помощи классического желтого лимузина. И это, учитывая, что девушка приехала в Нью-Йорк к старому знакомому Тони (впоследствии выяснилось, что чел весьма серьезный и забашлять на всем, что угодно, может легко!), который сразу усадил ее за баранку такси с напутствием: "Заработай денег на новый паспорт!" Этакая проверка делом...

"Развод" и "девичья фамилия"

В игре пять эпизодов, в каждом их которых еще примерно столько же заданий. Несмотря на тревожную и опасную сюжетную подоплеку, происходящее на экране в любом случае упирается в привычную для любого таксиста схему - найти, посадить, довезти, взять деньги. В общем, стоит признать, что задумка товарищей из "Руссобит-М" с названием - грамотный с точки зрения маркетинга ход (еще бы, по коробке игру легко можно отнести к разряду очень популярных ныне клонов GTA), но абсолютно не вяжется с содержанием, хотя разработчики обещают несколько транспортных средств, разнообразные бонусы и т.д. и т.п. Кстати, в оригинале название этой игры звучало New York Taxi, и ни о каких бандах там речь, понятное дело, не шла.

Бомбим

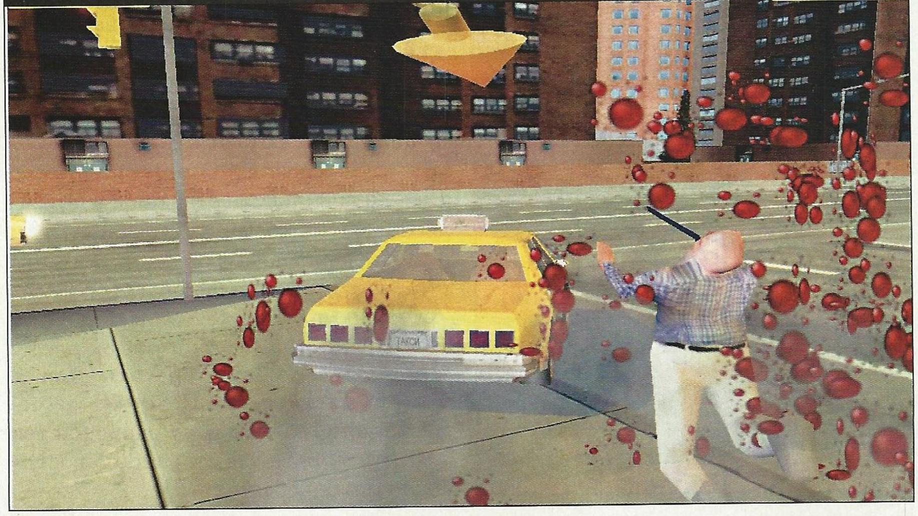
Ну да ладно, как бы то ни было, а игровой процесс сего неоднозначного произведения остался в первозданном виде, и самое время, отбросив сюжет и надуманное название, его оценить. Благо сравнивать есть с чем. Лидера жанра "таксистов" Crazy Taxi еще никто не отменял.

Город в игре воссоздан на слабую троечку. Широчайшие проспекты, слабое движение, практически никаких архитектурных изысков. По улицам шастают люди, больше похожие на зомби. Кривая походка и уродливая внешность - это их отличительные черты. А еще они панически боятся таксистов! Знаете, их можно понять. В нашей стране не действуют никакие цензурные ограничение, и игры, где можно давить людей, сопровождая процесс бурными фонтанами крови, - в почете. И виртуальные люди хорошо осведомлены об этом! Даже клиенты, которые робко машут ручками вдоль обочин, завидев, что такси приближается слишком быстро, могут исполнить неловкий кувырок в сторону от машины и пуститься наутек. Запомнился забавный случай: когда мой пассажир уже подбегал к двери с правой стороны (на его беду, это было на проезжей части), конкурент-бомбила, проносясь мимо, вдарил по телу несчастного... И только брызги крови напоминали мне о безвозвратно упущенной выручке.

Рулится машина просто отвратительно, призвание ручного - не вызывать избыточную поворачиваемость в виде заноса в повороте и грубо стопорить авто! Глубокие резкие заносы и низкая чувствительность руля - это все о машинах из "Банд Нью-Йорка".

Говорить о каком-то игровом интересе, поверьте, нелепо. Разве что детей малого дошкольного возраста эта игра способна заинтриговать!

"Кровавость" игры находится на заоблачном для большинства современных автоаркад уровне. Это, возможно, одна из главных достопримечательностей. Разумеется, если вы находите удовольствие в такого рода сценах...



Эпитафия

Осталось пройтись нашим любимым паровым катком по таким вещам, как графика и звук. А впрочем, нужно ли это? Смотрите на скрины и начинайте опасаться этого "чудесного" игрового произведения.

"Банды Нью-Йорка" можно и нужно купить. Чтобы раз и навсегда уяснить, как не надо делать компьютерные игры.

Н

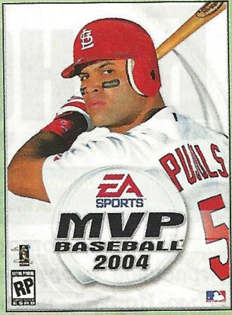
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★
ГРАФИКА	★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★
УПРАВЛЕНЕ	★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★

4.5

Владимир ЧАПЛЫГИН

Ударим по мячу!



★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports**
★ Рекомендуется **Pentium IV 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)** ★ Сайт **www.easports.com**

EA Sports уже давно застолбила звание короля спортивных симуляторов. Из года в год эта канадская компания выпускает самые лучшие виртуальные хоккеи, баскетболы, европейские и американские футболы. Недавно, благодаря последней версии сериала Total Club Manager, разработчикам наконец-то удалось добиться значительных успехов и в жанре футбольных менеджеров. Казалось бы, все высоты покорены и можно успокоиться. Ан нет, существует такой вид спорта, как бейсбол. Поэтому прошлой весной EA Sports выпускает своего первенца в этом направлении - проект MVP Baseball 2003 - и сразу же попадает если не в яблочко, то буквально рядом с ним. Сейчас же для компании настало время подтвердить свои амбиции и окончательно закрепиться в этом поджанре.

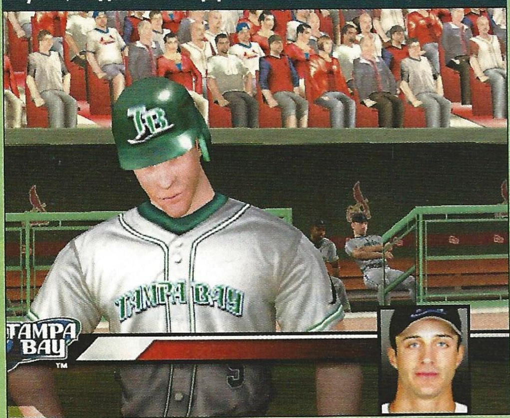
Знать назубок

В отличие от других популярных за океаном видов спорта, на территории постсоветского пространства бейсбол не получил широкого распространения, поэтому будет вполне уместно быстренько пробежаться по поверхности самых основных правил этой замысловатой игры. Подробнее с ними можно ознакомиться на наглядных примерах уже непосредственно в процессе.

Больше всего действо напоминает детскую забаву под названием "лапта", хотя имеется целый ряд существенных отличий. В игре участвует две команды по 9 человек. Разумеется, у каждого спортсмена есть своя позиция на поле (предъявляемые требования к площадке - отдельный разговор). Защищающаяся команда всем составом находится в поле и пытается поймать мяч. Очки же можно заработать только тогда, когда переберешься в нападение. Для того чтобы перейти из защиты в атаку, в обороне необходимо сделать для нападающей команды три аута, которые дозволено заработать сразу несколькими способами. Впрочем, мы потихоньку начинаем залезать в дебри. Таким нехитрым образом происходит смена мест команд, то есть "иннинг". Всего за время матча бывает 9 иннингов; ежели после них счет игры остается равным, то попросту играется дополнительный "иннинг". Именно поэтому в бейсболе ничьих никогда и не бывает.



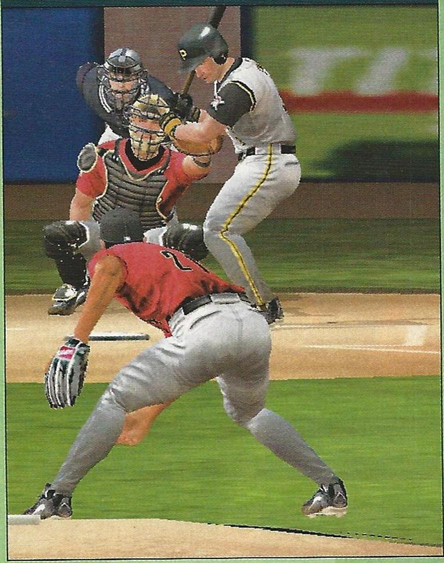
Пора приступать к делу



Ну-ка, задай им жару!

120 лет - это срок

Ключевая фишка всех спортивных игр от EA Sports, в чьих названиях красуется цифра 2004, - это режим карьеры, он же Dynasty Mode. В нем вам предлагают, помимо тренерских обязанностей, взвалить на себя функции менеджера или же и вовсе занять кресло президента клуба. MVP Baseball 2004 не стала исключением и тоже дает возможность порулить экономикой команды в течение нескольких лет в качестве генерального директора. Стоит заметить, что в мире симуляторов бейсбола данная фича не является абсолютной новинкой, так как примерно год назад некоторые компоненты деятельности менеджера были неплохо реализованы в High Heat Major League Baseball 2004 от компании 3DO Studios). Впрочем, канадские разработчики даровали нам такой огромный простор для деятельности, что прошлогодние возможности сейчас покажутся эдакой запертой на пудовый замок клеткой.



Моя маленькая гордость: соперник даже не успел толком сориентироваться

Отныне команда - это не только победы и поражения, но и живущее по своим законам предприятие. Необходимо учитывать десятки вещей, о которых раньше и думать-то не надо было. Например, постоянно подыскивать смену для стареющих игроков основного состава. И пусть бейсбол является самым демократичным видом спорта, в котором, в отличие от других, не предъявляется столь суровых требований к физическим кондициям, о преемственности поколений забывать никак нельзя. Так, несмотря на свой возраст, 39-летнему Рэнди Джонсону никто не смог помешать стать одним из лучших питчеров. Согласитесь, здорово, когда в спину такому мастеру дышит подрастающий талант.

Заключение контрактов, куча платежных ведомостей, ведение кассы и прочая офисная волокита - все это и многое другое включено в Dynasty Mode. Шутка ли, свою деятельность можно растянуть аж на 120 полноценных сезонов.

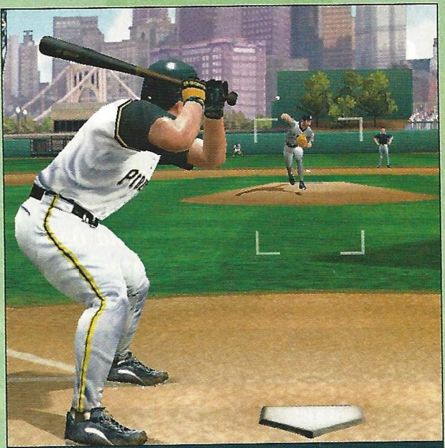
Помимо Dynasty Mode, в MVP Baseball 2004 встроены товарищеские поединки, полноценный сезон в Full Season (с этого года режим Tournament отправлен на свалку истории за ненадобностью), Manager Mode, Scenario Edition, мультиплеер (как по локальной сети, так и в интернете), а также мини-игры. Как вам идея посоревноваться по части виртуозного владения битой и быстро бегать по площадке в Home Run Showdown или же показать всему миру свое умение бросать мяч в Pitcher Showdown? Не стоит забывать и про то, что в игру разрешается импортировать собственноручно созданного бейсболиста.

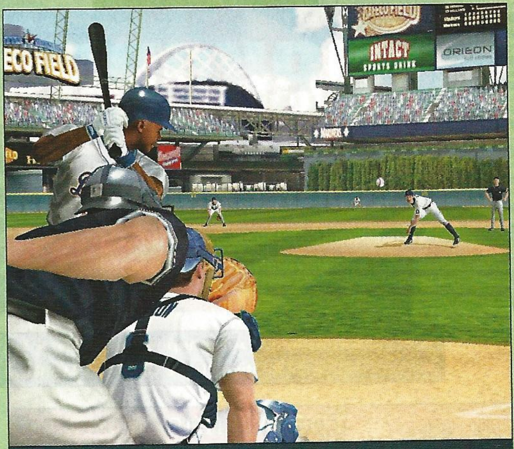
Кому-то битой махать, а кому-то мяч ловить

По сравнению с прошлым эпизодом сериала, MVP Baseball 2004 разжилась реалистичной системой контроля бросков и ударов битой по мячу. Причем никаких осложнений в управлении данное нововведение не вызвало. Все просто до гениальности. Существует специально сконструированный разработчиками прицел, который состоит из девяти разноцветных сегментов. Именно они показывают сидящему за монитором геймеру, какой тип удара лучше всего сможет выполнить питчер: от прямолинейного мощнейшего "хита" до закрученного по невероятной траектории "свинга". При этом не следует забывать про скорость броска и создающее проблемы для бэттера дополнительное вращение.

Еще одно нововведение - существенное расширение числа команд. Отныне геймеру стали доступны клубы из двух низших профессиональных лиг (АА и ААА).

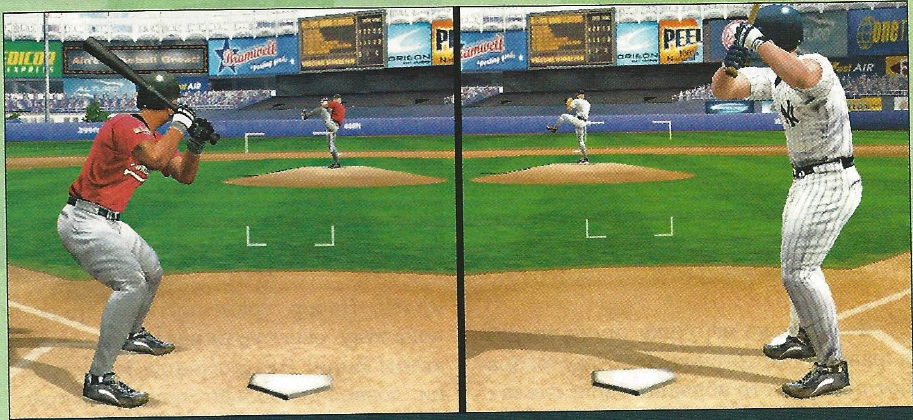
Искусственный интеллект поднялся еще на одну ступеньку. Управляющий вашими противниками компьютерный мозг устроен так, что предпочитает действовать не по грубым и бросающимся в глаза шаблонам, а при помощи разноплановых тактических схем. Хотя, по идее, весь бейсбол построен на сугубо индивидуальных качествах игроков. Невидимый тренер соперника все время старается преподнести все новые и новые неожиданности. Но даже на самом высоком уровне сложности железные мозги позволяют совершать свойственные каждому человеку ошибки.


Развернись, плечо, размахнись, рука...

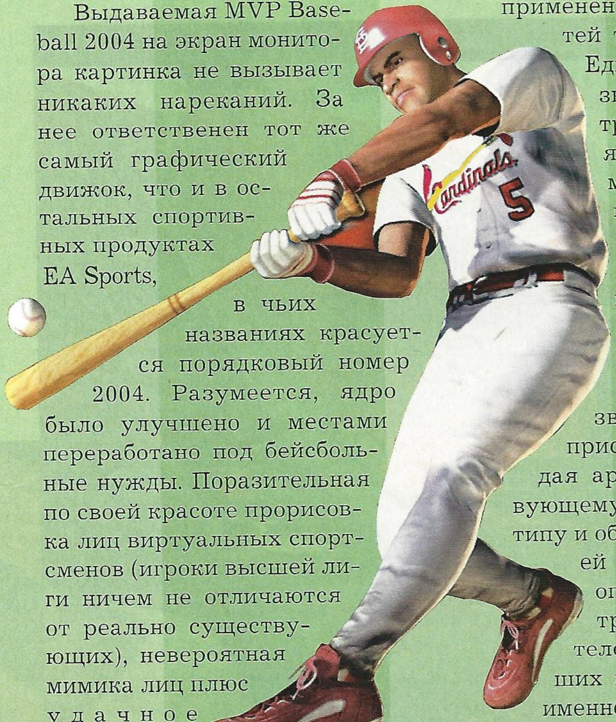

Бросок получился на редкость удачным

ОРУДИЯ ТРУДА

Разумеется, игра в бейсбол невозможна без таких вещей, как мяч, бита и ловушка. Добротный мяч весит чуть менее 150 грамм, имеет диаметр порядка 7 сантиметров и должен состоять из нескольких частей. В качестве ядра выступает миниатюрный каучуковый шарик, обмотанный войлочными нитками, хорошенько пропитанными клеем. Снаружи вся эта гремучая смесь плотно обтянута кожей. Хорошие биты делаются из разных сплавов, они различаются, как по весу, так и по диаметру. Ловушки же бывают различной формы, ибо все зависит от того, на какой позиции играет ее хозяин, правша ли он или левша. В отличие от своих товарищей по команде, кетчер больше всех заботится о своем здоровье и поэтому носит специальные наколенники, нагрудники, шлем и маску.


Еще посмотрим, кто кого

Мечты о лете



Выдаваемая MVP Baseball 2004 на экран монитора картинка не вызывает никаких нареканий. За нее ответственен тот же самый графический движок, что и в остальных спортивных продуктах EA Sports, в чьих названиях красуется порядковый номер 2004. Разумеется, ядро было улучшено и местами переработано под бейсбольные нужды. Поразительная по своей красоте прорисовка лиц виртуальных спортсменов (игроки высшей лиги ничем не отличаются от реально существующих), невероятная мимика лиц плюс удачное применение бездонных возможностей технологии motion capture. Единственное нарекание вызывают модели зрителей на трибунах, на них полигонов явно пожалели. Но это уже мелкие придирки, в остальном картинка безупречна. Чего только стоит лицезрение ясного неба над головой. После этого так и хочется, чтобы лето наступило быстрее.

Вкупе с качественным звуком это создает эффект присутствия на площадке. Каждая арена соответствует существующему в действительности прототипу и обладает свойственной только ей энергетикой. По гулу легко определяешь, как заполнены трибуны и какой процент зрителей от общего числа пришедших на стадион неистово болеет именно за вашу команду.

Классный бейсбол. Теперь каждый год

EA Sports в очередной раз доказала всему игровому миру то, что по части производства высококачественных спортивных симуляторов на персональном компьютере (на приставочном рынке серьезную конкуренцию канадской компании составляют творения японского гиганта Konami и Acclaim Entertainment) ей нет равных. Если вы любите бейсбол или же горите желанием пристраститься к столь популярному в США виду спорта, то MVP Baseball 2004 как никогда подходит для вас. Богатство режимов игры, сбалансированный и увлекательный игровой процесс, красивая графика и внушительное звуковое сопровождение. Что еще нужно для приятного времяпрепровождения? **Н**

РЕЙТИНГ

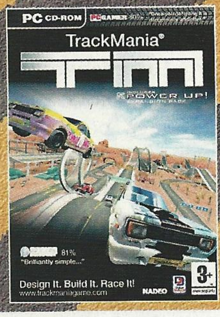
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.8

Tracmania

Reckless Driver

Трековая зависимость



Французские разработчики всегда отличались нестандартным подходом к игростроению. Большое количество неординарных игровых произведений - родом из Франции. Малоизвестная команда разработчиков Nadeo также выбрала для себя замысловатый путь к успеху, предложив игрокам любопытный игровой гибрид на тему автогонок.

★ Жанр **Автогонки + моделирование трасс** ★ Издатель **Digital Jesters, Бука** ★ Разработчик **Nadeo** ★ Русское название **ТрекМания**
★ Рекомендуется **Pentium III 1.2 GHz, 128 Mb RAM, 3D- (32Mb)** ★ Сайт **www.trackmania.com**





Машинки сильно кренятся в поворотах, но рулятся вполне адекватно. Как ад-дон к редактору по построению трасс, физическая модель игры выглядит вполне прилично...

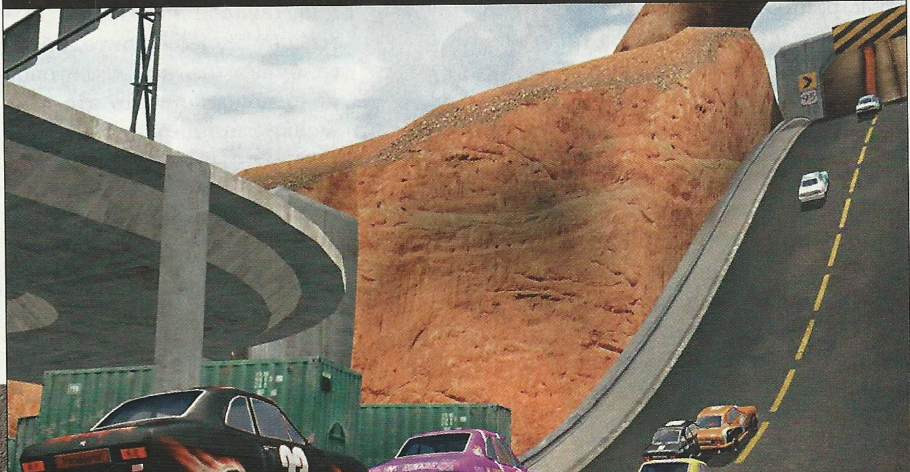
Название проекта говорит само за себя. Стремясь вырваться из бурного потока автоаркад последнего времени, французская разработка предлагает свежую концепцию, где наиглавнейшая составляющая любой гоночной игры (автомобили) оказывается задвинутой на задний план. В Trackmania игроку потребуются не только умение грамотно управлять машиной, но и определенный талант архитектора, ведь для успешного преодоления основного игрового режима понадобится хороший навык по строительству трасс.

Формальности

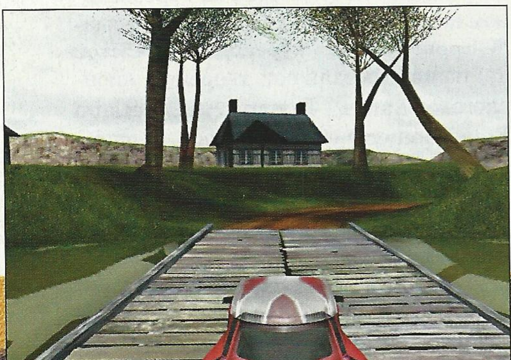
Формально игрушка принадлежит к разряду автогонок, поэтому разработчики просто обязаны были сделать хоть какой-то чемпионат. Что и было с блеском исполнено. Местное первенство будет интересно разве что человеку, который имеет минимальный опыт общения с гоночными проектами. Всего десять заготовленных разработчиками трасс да тривиальные гонки по кругу. Набор транспортных средств поначалу обескураживает: всего три автомобиля! Нет апгрейда и настройки, дозволено только менять раскраску машины. Ну а что же предложит нам второй игровой режим?

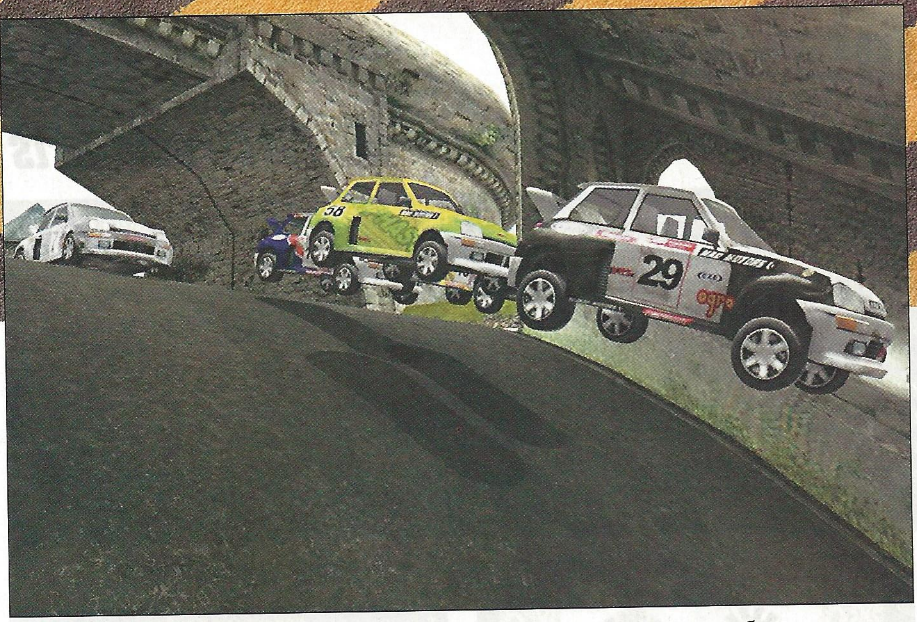
Головоломки

Называется он Puzzle и, будучи ориентированным на создание пресловутых трасс, является основным. Надо сразу заметить, что местные треки - далеко не простые. Каждый



Рядовая горка. Здесь таких много






Все! Век воли не видать!

содержит изрядное число хитрых развязок, мертвых петель, мостов и стен, различных видов дорог, препятствий, трамплинов и прочих веселых вещиц, призванных разнообразить развлечение. Всего заготовлено порядка трехсот различных составляющих для строительства. Их список постоянно обновляется, за новыми поступлениями рекомендовано ходить на игровой сайт. Там же можно получить заветные патчи и прочие обновления. К слову, редактор, в котором происходит основная часть игрового действия, оказался несложным - творите, сколько душе вашей угодно.

С помощью построения трасс игрок двигается дальше. Ребус на самом деле не такой хитрый: построить трек, а затем самому же пройти его как можно быстрее, однако вариантов - невероятное множество. Придется отложить в сторону талант гонщика и возомнить себя грамотным архитектором. Кстати, находка получилась вполне играбельной!

И все же необходимо вернуться к теме физической модели. Управление в игре выполнено очень достойно, и в самых непростых ситуациях, которые возникают постоянно, вы сможете сохранять полный контроль над автомобилем. Физика, конечно же, выглядит весьма упрощенно, но, поверьте, тут хватит препятствий, усложняющих игровой процесс!

Бедность - не порок

Графика у бюджетных произведений вроде рассматриваемого сегодня Trackmania не всегда обескураживает нелепыми и устаревшими решениями, но зачастую укладываются в определение “просто, но со вкусом”. Придраться можно только к основному меню игры, которое выполнено не слишком аккуратно. А вот картинка непосредственно во время игрового процесса выглядит очень даже симпатично и совсем не тормозит. Впрочем, любоваться тут все же особо нечем, никаких новаторских идей или модных графических решений нет. Хотя машинки аккуратные, задники симпатичные, быстродействие отличное. Разве что-то еще нужно для полного счастья?

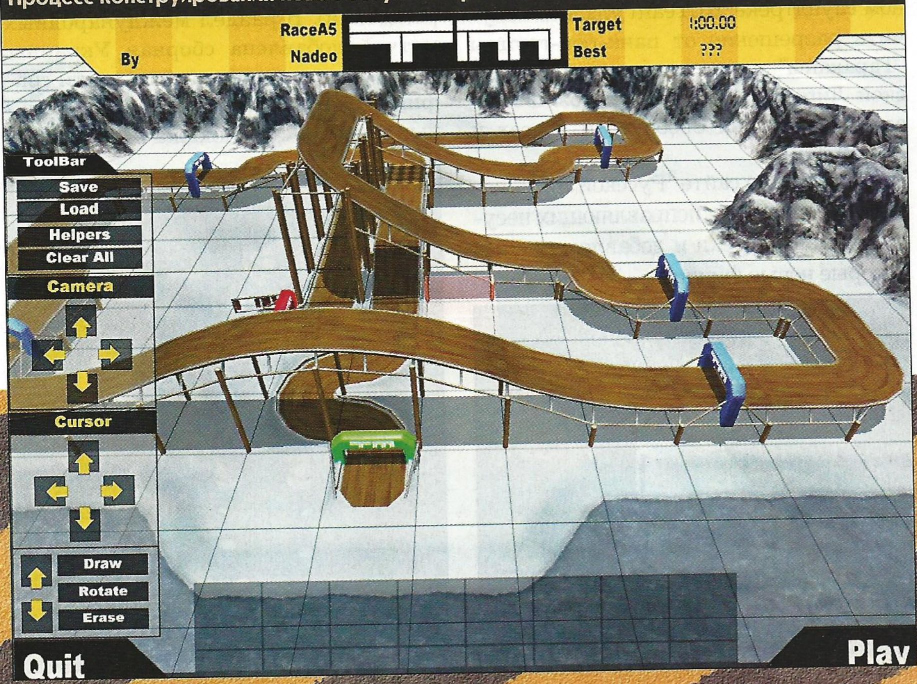
В лице Trackmania мы получили интересный и состоявшийся проект. Несмотря на отсутствие передовых технологий, игра оказывается впереди многих, похожих друг на друга, как две капли воды, гоночных аркад. И все благодаря весьма необычной идее ее создателей - практически насильно заставить строить собственные трассы, используя их как трамплин для продвижения вперед. Неплохая, динамичная, сбалансированная и умная игра. Очень интересное сочетание.

Н

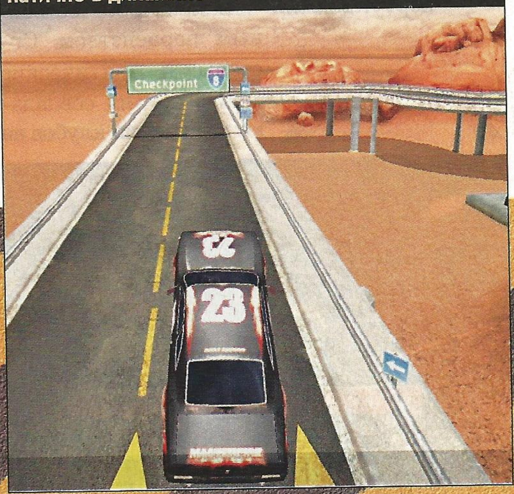
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	
ГРАФИКА	
ЗВУК И МУЗЫКА	
УПРАВЛЕНИЕ	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	
7.2	

Процесс конструирования новой безумной трассы в самом разгаре



Как видим, графическая проработка игрушки оставляет желать лучшего. Trackmania спасает то, что картинка выглядит довольно-таки симпатично в динамике



Владимир ЧАПЛЫГИН

Русские идут!

Российские моды для спортивных симулятор от Electronic Arts

Что делать, когда все спортивные симуляторы от издательства Electronic Arts пройдены вдоль и поперек? В NHL 2004 в режиме Dynasty Mode уже завоеван главный трофей - Кубок Стэнли, а в FIFA Football 2004 ваша команда неоднократно становилась чемпионом страны и выигрывала Лигу Чемпионов. Впрочем, все это касалось иностранных команд, так как российских в последней линейке спортивных симуляторов от Electronic Arts не наблюдалось. А ведь хочется добиться высоких результатов не с каким-нибудь Montreal Canadiens, а с родным клубом, за который болеешь с детства.

До недавнего времени в этом плане приходилось класть зубы на полку. Зато минувший месяц подарил нам сразу четыре мода, добавляющих полноценные первенства: "Русскую Лигу 2004", "Российскую Премьер-лигу 2004" и Ukrainian League 2004 в FIFA Football, а также "Российскую Хоккейную Лигу 2004" в NHL.

Редакция выражает огромную благодарность разработчикам, разрешивших разместить моды (и сопутствующие файлы) на нашем DVD.

По сравнению с оригинальными играми, все модификации претерпели существенные изменения по трем базовым параметрам: графике, звуковому сопровождению и статистике. Думаю, пояснять, что означают эти составляющие, не требуется. Отдельный разговор - о реализме.

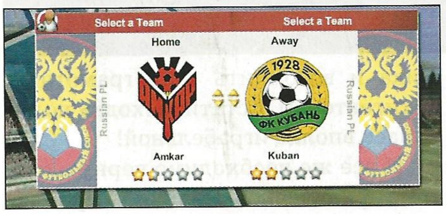
Если логотипы команд и качество нарисованной формы оценивается по части графики, то баллы за похожесть виртуальных спортсменов на реально существующих прототипов перетекают в графу реализм. Сюда же отправляются содержания рекламных щитов и фанатских баннеров (чего только стоят спартаковские транспаранты "Он все сидит" и "Чемодан-вокзал-Ростов" в "Русской Лиге 2004"). Из области статистики реализм вобрал в себя соответствующие действительности стартовые составы команд, расстановку игроков на поле, а также правдоподобный календарь сезона.

Русская Лига 2004

★ Разработчик **RLTeam**
★ Адрес в сети **www.rusleague.com**
★ Размер файла **23,7 Мб**

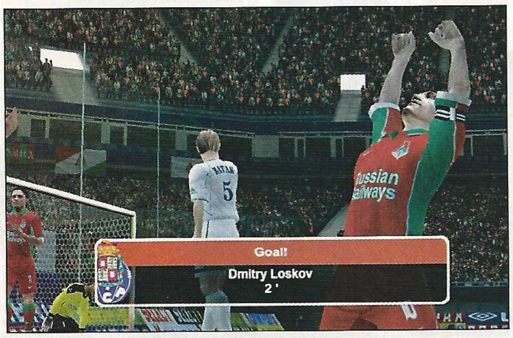
РЕЙТИНГ
ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★☆
РЕАЛИЗМ ★★★★★★★★★☆
8.6

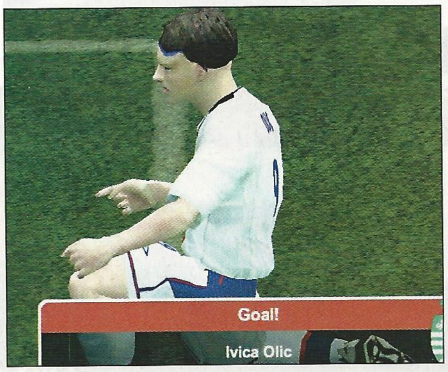
"Русская Лига 2004" заменяет в игре португальский чемпионат отечественным первенством. Составы и тактические схемы команд совпадают с заявками клубов на момент старта чемпионата. Приведен в порядок календарь предстоящих матчей. Более шестидесяти футболистов получили фотореалистичные лица и два комплекта экипировки. Единственный недостаток данной фичи - при удалении камеры картинка на экране монитора становится зернистой, когда как крупным планом футболисты смотрятся на ура. Болельщики на стадионе теперь вовсю размахивают флагами любимой команды, а особо рьяные фанаты вывешивают баннеры. Порядок на трибунах отныне обеспечивают "всеми любимые" ОМОНовцы. Все матчи стилизованы под трансляцию канала РТР-Спорт.



Отдельного упоминания заслуживает звуковое сопровождение. Впервые в истории отечественного модостроения разработчики позаботились о полноценном саундтреке. RLTeam удалось получить разрешение от панк-рок-группы "Тараканы" на использование в "Русской Лиге 2004" восьми композиций из альбомов "Улица Свободы" и "Страх и Ненависть".

В апреле на сайте "Русской Лиги" появилось два патча, исправляющих несущественные огрехи и добавляющие некоторые новые фишки.





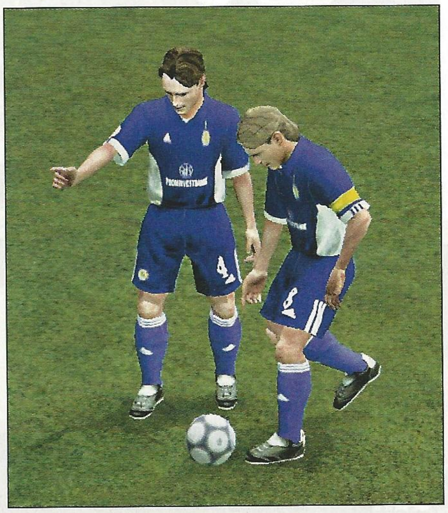
Ukrainian League 2004

★ Разработчик **Александр Клубов**
★ Адрес в сети **www.donin.com/sports/fifa2004/index.html**
★ Размер файла **8,34 Мб**

РЕЙТИНГ
ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆
РЕАЛИЗМ ★★★★★★★★★☆
8.0

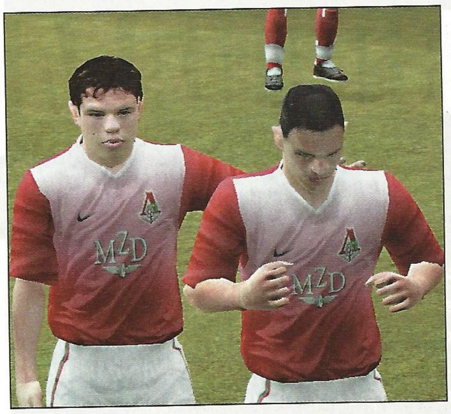


Мод добавляет в FIFA Football 2004 16 клубов Высшей лиги и два из Первой лиги. Составы соответствуют поданным перед стартом первого круга заявкам команд, а календарь ничем не отличается от реально существующего расписания тринадцатого чемпионата Украины по футболу. Каждый клуб может похвастать двумя комплектами формы и точными физическими данными игроков (вес, рост, дата рождения). В раздел международных матчей добавлена сборная Украины. Что касается изменений по части графики, то львиная доля лиц виртуальных футболистов похожа на реальных



прототипов, а рекламные щиты на стадионе ничем не отличаются от тех, что красуются во время проведения настоящих матчей.

Апрельский патч апдейтит мод до версии 1.1. После его установки составы команд соответствуют положению дел, сложившемуся в украинском чемпионате к 4 апреля. Сборная обзавелась новой домашней и гостевой формой, слегка изменена экипировка киевского "Динамо" и донецкого "Шахтера". Скорректированы календарь и физические данные игроков, во время матчей на экране повисает логотип нового телеканала ТРК-Украина.



Российская Премьер-Лига 2004

- ★ Разработчик **Mania Software**
- ★ Адрес в сети **www.fifasoccer.ru**
- ★ Размер файла **42,5 Мб**

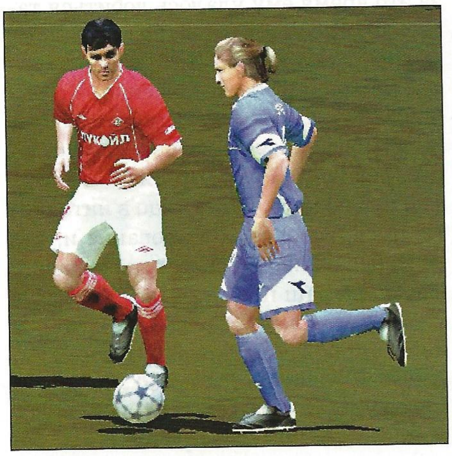
РЕЙТИНГ

ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆
РЕАЛИЗМ ★★★★★★★★★☆

8.0

Творение Mania Software предлагает своеобразный исторический экскурс в прошлогодний чемпионат (можно поиграть за "Уралан" и "Черноморец"). Помимо Премьер-лиги разработчики смоделировали 22 клуба из Первого дивизиона и поместили их в самостоятельный чемпионат. Составы, тактические схемы, расстановка футболистов на поле и расписание матчей воссозданы на момент окончания сезона.

60 игроков Премьер-лиги щеголяют фотореалистичными лицами. Еще одна графическая фича - фамилии всех игроков на форме написаны русскими буквами, причем разными шрифтами (в зависимости от типа клубной экипировки). Стадионы "Локомотив", "Лужники", "Петровский", "Сатурн" и украинский "Олимпийский" мало чем отличаются от реальных арен. Болельщики размахивают клубными флагами, рекламные щиты пестрят информацией на русском языке, а трансляция стилизована под вещание телеканала РТР-Спорт. Увы, как и "Русская Лига 2004", мод страдает зернистостью картинки. 8 баллов поставлено лишь за то, что в "Российской Премьер-лиге 2004" лица игроков выполнены на более профессиональном уровне. Меню игры - на русской языке.



Российская Хоккейная Лига 2004

- ★ Разработчик **RHL Team**
- ★ Адрес в сети **www.rhl-mod.ru**
- ★ Размер файла **47,6 Мб**

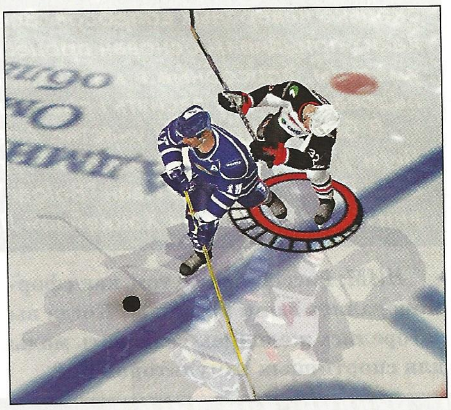
РЕЙТИНГ

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ ★★★★★★★★★★

9.0

Разработчики "Российской Хоккейной Лиги 2004" подготовили специально для "Нави" версию мода 1.1. За что следует похвалить RHL Team в первую очередь, так это за прекрасную графику. Меню выполнено на русском языке. Лица 250 виртуальных хоккеистов соответствуют реальным прототипам. В меню управления командой - высококачественные фотографии игроков. Форма выполнена по высшему разряду (у вратарей - по два комплекта свитеров) - иногда картинка даже превосходит ту, что можно наблюдать в NHL 2004. Русские буквы не расползаются на составные части. Каждая команда Суперлиги играет на своем родном стадионе.



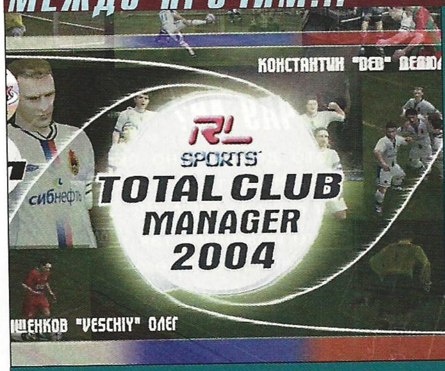


Что касается статистики, то здесь тоже царит образцовый порядок. Календарь и составы команд полностью соответствуют реальному положению дел в отечественном хоккее. Нарекания вызывает лишь звуковое сопровождение. Впрочем, создатели мода в скором времени планируют научить диктора стадиона произносить русские фамилии.

"Российская Хоккейная Лига 2004" - самый мощный продукт из представленных на этих страницах, выполненный на уровне мировых стандартов модостроения.

Н

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



В сезоне 2004 издательство Electronic Arts выпустило не только линейку спортивных симуляторов, но и полноценный футбольный менеджер Total Club Manager 2004, в котором присутствует российское первенство, хоть и выполненное с огромным числом ошибок. В моде Константин Дедюлин и Олег Борищенков добавили то, что изначально поленилась сделать девелоперы из EA Sports:

- Чемпионат России 2004 года (Премьер-лига, Первый и Второй дивизион, плюс команды КФК);
- актуальные составы и тактические схемы команд на момент релиза;
- точное расписание матчей российского первенства в Премьер-лиге;
- новая экипировка всех российских клубов Премьер-лиги и национальной сборной;
- стадионы команд Премьер-лиги;
- реалистичная экипировка некоторых команд Первой лиги;
- флаги болельщиков отечественных команд;
- российские рекламные щиты;
- логотипы клубов;
- новый геймплей для трехмерной трансляции матчей и режима Football Fusion;
- новые заставки.

СЛОВО ТВОРЦАМ

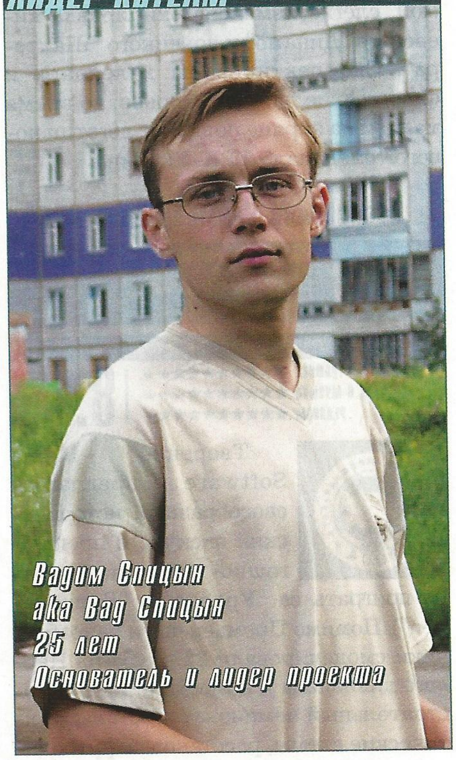
ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ МОДОВ

Интервью подготовил Владимир ЧАПЛЫГИН

Наш журнал постоянно знакомит читателей с программами, добавляющими российские первенства в спортивные игры от Electronic Arts. Нынешний год оказался в этом плане особенно урожайным: почти одновременно отрелизились четыре модостроительных команды. Ваш покорный слуга связался с тремя из них и задал им несколько каверзных вопросов. Все-таки до жути интересно узнать, на каких принципам основан процесс создания модов и откуда берутся умельцы, способные в максимально короткие сроки заставить поднадоевшую игру засиять новыми красками.

В беседе приняли участие Александр Клубов (отец "Украинской Лиги"), идейный вдохновитель и лидер RLTeam Вадим Спицын ("Русская Лига"), а также Иван "Bolgar" Королев и Александр "Alber" Берлин (из "Российской Хоккейной Лиги").

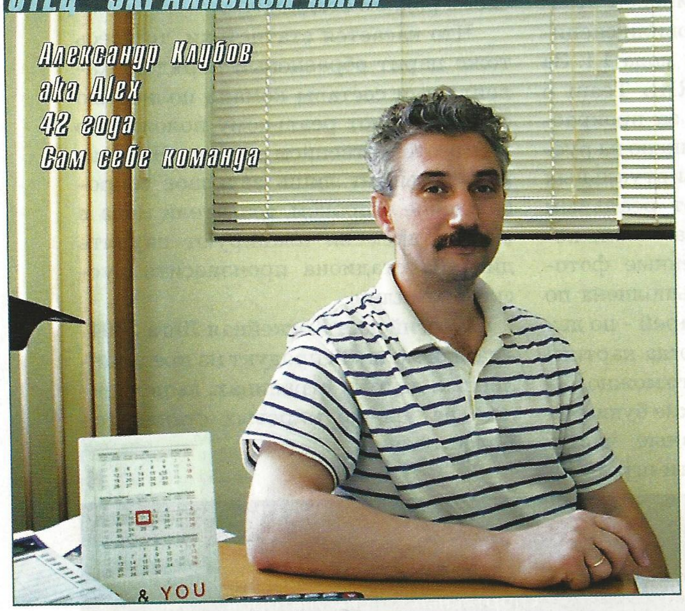
ЛИДЕР RLTEAM



Вадим Спицын
aka Вад Спицын
25 лет
Основатель и лидер проекта

***НИМ:* Расскажите о том, как сформировались ваши команды? Когда вы загорелись желанием создавать моды для спортивных симуляторов EA?**

ОТЕЦ "УКРАИНСКОЙ ЛИГИ"



Александр Клубов
aka Alex
42 года
Сам себе команда

Александр Клубов: Да собственно команда никак не формировалась, в основном, я делаю все сам, иногда переписываемся с другими исполнителями, в основном, российских патчей. В частности с Вадом Спицыным - патчмейкером "Русской Лиги", как говорится, помогаем, кто чем может...

Как все началось? В 1999 купил игру FIFA 99 и с ужасом обнаружил, что там нет команд с постсоветского пространства. А когда мне в руки попал первый редактор для FIFA от известного Чау Ли тут все и началось... Все пришлось делать самому, потому что Украинским чемпионатом никто не занимался. Как говорится "методом тыка" и получился мой первый патч для ФИФА.

Вадим Спицын: Идея создания модификаций для игр серии FIFA Soccer родилась практически одновременно с появлением в моей жизни всемирной паутины. В далеком 98-м, когда уже заканчивалась эра RTWC 98, а на горизонте маячила FIFA 99, мне на глаза попались несколько модификаций с российским первенством для RTWC, благодаря которым я и понял, насколько широки возможности редактирования футбола от EA Sports. Потом вышла FIFA 99, но, к сожалению, люди, разрабатывавшие модификации для RTWC прекратили свою деятельность. Тогда-то в мозгу и зародилась мысль о создании собственного мода (или патча, как называем его мы). К моему счастью, на легендарном сайте fifasoccer.ag.ru я познакомился с одним из авторов Российской Лиги для RTWC 98 Денисом Волковым, который и стал своего рода гуру, обучившим меня многим премудростям модостроения. Так родилась "Русская Лига".

Сегодняшний состав RLTeam - это коллектив единомышленников. Людей, сумевших выдержать проверку временем. Например, Константин Дедюлин (базы данных) был одним из бета-тестеров еще "Русской Лиги 2001", а со временем настолько прикипел к проекту, что теперь является, по сути, моей правой рукой. А вот Михаил Кельнер (графика) появился в нашей команде всего лишь год назад, однако за это время ему удалось добиться такого прогресса, что сейчас он стал ведущим дизайнером. Интересен Алексей Захаров (веб-обеспечение) - он не является модостроителем в привычном понимании этого слова. Тем не менее, без него "Русскую Лигу" я представить не могу: наше лицо в интернете, предрелизное тестирование и, что не менее важно, трезвый заокеанский взгляд на наш продукт - все это взвалено на его плечи. А ведь еще есть Вадим Волков, Николай Непряхин, Алексей Чулюнин, Сергей Леонов и многие другие, кто так или иначе нам помогает. Всех не перечислишь. Но

КТО ТАКОЙ ЧАУ ЛИ?

Чау Ли - это достаточно скромный программист. Живет он в Австралии, и со времен выхода FIFA 98: Road to the World Cup повелось так, что сразу же после релиза очередного футбольного симулятора от EA Sports Чау выпускает специальный бесплатный редактор FEd, который позволяет редактировать абсолютно все параметры виртуальных спортсменов, начиная со статистических данных и заканчивая их внешностью. При помощи FEd можно изменить базовую расстановку команд на поле, создать абсолютно иной календарь соревнований, поместить в игру собственноручно изготовленную форму и рекламные щиты, а также подарить сидящим на трибунах болельщикам новые флаги и баннеры.

каждый из них является неотъемлемой частью "Русской Лиги".

СОЗДАТЕЛЬ ИГРОКОВ



Иван Королев
aka Bolgar
21 год
3D-modeller

Bolgar: Команда сформировалась достаточно давно - еще в 2001-м году. И поначалу меня в ней не было. Собственно, сперва я вообще о моде ничего не знал, поскольку тогда не имел выхода в Сеть. О моде, кстати, узнал из "Нави". Помнится, был обзор, в котором как раз рассказывалось об РХЛ, тогда еще для NHL 2002. С выходом в интернет у меня появилась возможность скачивать различные адд-оны для NHL. Затем стало интересно, как же все-таки это делается. Начал потихоньку строить небольшие адд-оны сам. Для NHL 2003 уже делал достаточно много, а с выходом РХЛ 2003 окончательно перешел на создание моделей лиц. Дело в том, что в отличие от РХЛ 2002, в котором лицами занимался Alber (Александр Берлин), в 2003-м моде у него на это времени не хватало. А мне как-то было неинтересно играть однояйцевыми близнецами в форме московского "Спартака". Вот так, потихоньку, я начал делать лица. Выкладывал их в Сеть. Видимо, они были достаточно удачными, и через некоторое время я получил от ребят приглашение войти в состав команды.

Сейчас, помимо меня, в команду входят Deniss (Денис Макаренков), Alber (Александр Берлин), 16th (Александр Сердюков), Snake (Виктор Кузичкин), Mr.Evil (Марат Воронов), egrix (Егор Углов) и Искандер (Искандер Шамсутдинов). Собственно, они и являются ключевыми фигурами. А я - так, чернорабочий.

Alber: С играми из серии NHL я познакомился в 2000 году. Мысль о создании симулятора отечественного хоккея, конечно, возникала, но ни средств, ни знаний для осуществления не было. В 2001 году случайно наткнулся на сайт команды "Овер-Тайм", где лидер нашего проекта Денис Макаренков собрал вокруг себя группу ребят, и они как раз начинали трудиться над проектом. Внимательно наблюдая за их общением в форуме, я узнавал о необходимых для работы программах, способах упаковки компонентов игры и интеграции этих компонентов в игру. Хотелось помочь, поучаствовать, но природная скромность не позволяла навязываться, и тогда я выбрал практически незанятую нишу в проекте - кибер-лица игроков и их фотографии. Позже выяснилось, что выбор оказался более чем удачным, и я получил приглашение от ребят войти в команду разработчиков.



"Российская Хоккейная Лига 2004": Фамилии хоккеистов легко читаются даже во время самых горячих моментов

***НИМ:* В игровом мире вы и виртуальные спортсмены, и программисты, а кто же вы в реальной жизни?**

Александр Клубов: Я работаю в проектно-строительной фирме (сами проектируем - сами строим) архитектором. В обыденной жизни я, в основном, тружусь (много работы), ну а в выходные дни я играю в реальный футбол. В молодости занимался этим более профессионально, теперь просто поддерживаю форму.

Так как я живу в Мариуполе, то, естественно, посещаю (к сожалению, не всегда) матчи с участием "Ильичевца" и, конечно же, уделяю время компьютеру, без которого никуда...

Вадим Спицын: Школьники, студенты, рабочие, госслужащие. Женатые и холостые. Совсем юные и уже более чем взрослые. Живущие в разных уголках планеты. Мы разные. Тот же Константин Дедюлин старше Миши Кельнера более чем в два раза. Или, к примеру, у меня и живущего в Нью-Йорке Алексея Захарова разница во времени составляет ровно 12 часов: когда я утром на работе включаю "аську", у него уже вечер - так и общаемся. Постоянно путаясь в "завтра" и "сегодня". К счастью, общение через интернет сглаживает все эти условности.

Безусловно, все мы любим футбол - иначе бы виртуально-футбольной темой не занялись бы. Какой-то одной клубной принадлежности в "болении" у нас нет. Болеем за "Спартак" и ЦСКА, за "Локомотив" и "Торпедо", за "Ростов" и "Крылья Советов".

Также стараемся не ограничивать себя исключительно виртуальным футболом, и периодически с радостью гоняем мяч. В прошлом году даже собирались в Москве и командой нашего сайта мерились силами со сборной Московской Футбольной Лиги. Арендовали стадион, купили фирменную форму - все, как у настоящих. Выиграли со счетом 4:2. Радости не было предела!

Bolgar: В жизни я - программист. Недавно окончил институт, работаю в одной московской фирме, участвую в разработке финансовой системы и системы управления предприятием. Свободного времени мало - работа и мод съедают достаточно много, но в выходные занимаюсь тем же, чем занимается среднестатистический 21-летний человек: иногда хожу на хоккей, встречаюсь с друзьями и тому подобное. В общем, ничего из ряда вон выходящего. Спортом не занимаюсь по причине старой травмы, которая мне не позволяет рисковать здоровьем.

Alber: По образованию - юрист. С переменой места жительства возникла необходимость осваивать свою профессию практически с нуля. Чем и стараюсь заниматься в свободное от работы над модификацией время. Как и всем в нашей команде, ничто человеческое мне не чуждо: люблю выезжать на природу с веселой компанией, общаться с интересными людьми, познавать что-то новое.



"Российская Хоккейная Лига 2004": меню тренерских опций во всей красе

НИМ: Что в ходе работ было сделать сложнее всего?

Александр Клубов: Сложнее всего заниматься экспортом созданной графики в файлы FIFA. С каждой версией ФИФА, разработчики вносят что-то новое, под которое нет соответствующих редакторов. Приходится долго ждать и вылавливать в Интернете нужные утилиты наших умельцев-программистов. Думаю, каждый, кто пытался засунуть в ФИФА свои творения, сталкивался с такими проблемами, когда на картинке все красиво, а загрузишь игру и упсс... Вся графика в моих патчах сделана в программе Photoshop.

Вадим Спицын: Проблемы бывают творческие и технические. И если решение первых можно отложить до следующих версий, то со вторыми нужно бороться, как говорится, здесь и сейчас.

Из таких технических проблем можно выделить неуемное желание EA Sports держать всю внутриматчевую графику FIFA 2004 в огромных архивных файлах размером под сто мегабайт. Так, если раньше мы вставляли в игру графику посредством элементарного копирования модифицированных файлов поверх оригинальных, то теперь приходится возиться с компрессией EA'шных архивов и их пакетной переупаковкой. К слову, достаточно долгий второй этап установки "Русской Лиги" - это и есть упаковка графических элементов в здоровые файлы FIFA 2004, кстати, носящие расширение big.

Что касается творческих трудностей, то тут первым пунктом стоят стадионы. Это, безусловно, самая трудоемкая часть модостроения. На создание идеально точного стадиона может уйти не один месяц. С одной стороны настоящий российский стадион - это красиво, здорово и чертовски реалистично. С другой же, он не является первостепенным объектом внимания во время матча, как, скажем, футболки, лица игроков или те же самые составы команд. Да и важны стадионы, прежде всего, для тех, кто видит их в настоящей жизни. Москвичи обожают свои "Локо" и "Лужу". Им важно видеть их в модах. Жители же остальной России видят только поляны этих стадионов в рамках телекартинки.

Поэтому тут важно расставить приоритеты в работе. На данном этапе мы сосредоточили свои силы на актуальных составах, тактических схемах и экипировке нынешнего футбольного сезона. Созданием спортивных арен мы займемся к следующим версиям. Сейчас же мы просто адаптировали некоторые западные стадионы к российскому первенству. Брали внешне похожие на наши западные арены и оформляли их на российский манер: поставили ОМОН, повесили на трибуны "Чемодан-вокзал-Ростов", "выкатили" лотерейные ВАЗы на беговые дорожки. Все это вроде бы мелочи, но антураж они создают просто фантастический.

Bolgar: Что касается лично меня, трудности вызвали три момента. Во-первых, по сравнению с прошлым годом, в моделях от EA существенно возросло количество полигонов, что усложняет создание лица. Но зато они выходят более качественными. Другая проблема связана с используемым инструментарием. Для редактирования модели лица используется программа Oedit от человека по имени Arushan. Я использую довольно старую версию этой программы - уж такой я консервативный. Дело в том, что она иногда как-то некорректно редактирует модель. Например, при сужении рта на модели, появляются провалы, хотя в редакторе все выглядит идеально. Ну и третий момент - это, скажем так, халатное отношение некоторых клубов к своим официальным сайтам. Правда, иногда приходят на помощь болельщики и сотрудники клубов - в этом сезоне нам очень помогли с фотографиями омичей, новосибирцев и воскресенцев.

Alber: Сложнее всего было настроиться на работу. А если серьезно, то сложным было почти все. Игра в этом году сменила разработчика, и это ощущалось буквально во всем. Новые форматы компонентов, нововведения, которые еще никто не научился "ломать" и перестраивать. Нам приходилось многому учиться заново, потребовалось осваивать новые утилиты для редактирования игры, изучать структуру компонентов, пробовать и ошибаться, опять пробовать... Когда научились перекраивать игру, выяснилось, что разработчики из BlackBox очень жестко ограничили разработчиков адд-онов в размерах создаваемых графических текстур. И если в модификации для EA NHL 2003 нам удалось существенно улучшить графику, то в этом году мы вынуждены были бороться с этими ограничениями. Можно с большой долей уверенности сказать, что одной из самых серьезных сложностей в работе стала нестабильность игры, отторжение более качественных компонентов, что приводило к частым вылетам. Также большие проблемы вызвали игровые режимы. Создание абсолютно нового режима "Династии" (Dynasty Mode), включающего в себя помимо симулятора хоккея еще и хоккейный менеджер, поначалу обрадовало нас, а потом ввергло в уныние, когда выяснилось, что редактированию он не поддается. Однако, благодаря человеку по имени Egorgiy, этот режим доступен для геймеров в полном объеме.

НИМ: Устраивает ли вас геймплей последней линейки спортивных EA'шных симуляторов? Какие компоненты хотелось бы изменить и что вам удалось сделать в данном направлении в своих модах?

Александр Клубов: С каждой новой версией команда Electronic Arts пытается приблизить свое детище к реальному футболу, но не всегда это идет на пользу игре. Через мои руки прошли все версии, начиная с FIFA 99 и заканчивая FIFA

2004, и я все больше склоняюсь к мнению, что ранние игры были получше именно по части геймплея. Конечно, графика шагнула далеко вперед, и в этом плане футбольные симуляторы прибавляют от версии к версии.

Хотелось, чтобы украинское и российское первенства изначально были заложены в оригинальной версии, а пока приходится все исправлять самому ...

Вадим Спицын: Насчет геймплея у нас есть железное правило: не менять его в первых версиях "Русской Лиги", давая геймерам возможность пощупать его оригинальный вариант. А вот уже потом, когда накопится более сформированное общественное мнение, мы и предлагаем его модифицированную версию.

Так и сейчас, в первых "Русских Лигах" мы лишь слегка поиграли с несколькими параметрами, не углубляясь в более серьезное редактирование. Теперь вот получаем на сайте отклики пользователей, на основании которых и будем производить все дальнейшие модификации.

Вообще же геймплей FIFA 2004 выгодно отличается от предшественниц 2002 и 2003 годов. В игру потихоньку стала возвращаться тактико-стратегическая составляющая, которая пропала еще в FIFA 99. Теперь все возвращается на круги своя: примитивный хардкорный "бей-беги" вновь уступает место вдумчивому ведению поединка посредством плетения ажурных комбинаций. Так что, думаю, нам не придется сильно изгаляться над геймплеем, как это было, к примеру, в прошлом и позапрошлом годах. Скорее всего, базис останется неизменным, за исключением некоторых отдельных геймплейных финтифлюшек.

Bolgar: Даже и не знаю, что сказать. Вроде бы можно было поругать "электроников" за отсутствие нормального международного регламента, например, 3 очка за победу, как в Суперлиге, но нашелся умелец Egorgiy, который смог исправить этот недостаток, за что ему отдельная благодарность. Можно также попенять Electronic Arts за отсутствие редакторов, но многочисленные фанаты игры быстро устраняют этот недостаток. А, собственно, за геймплей... я как-то не считаю себя особенно хардкорным игроком, чтобы говорить, что "вот, мол, шайба скачет неправильно". Тем более, в последних играх серии NHL геймплей настраиваемый.

Alber: В этом году геймплей, несомненно, шагнул вперед. Настройки параметров поведения игроков и физики шайбы сделали эту игру более разносторонней. Мы же, в свою очередь, постарались предложить пользователям такие настройки, которые, на наш взгляд, создают наиболее реалистичное поведение игроков на льду. Конечно, и в этом году существует большое количество недочетов и недоработок. Иногда игроки творят откровенные глупости, и с этим бороться пока нет возможности. Но в целом, игра стала требовать от геймера присутствия мысли на площадке, а это уже большое достижение.

***НИМ:* Нынешняя версия мода финальная или же в ближайшее время нам стоит ждать от ваших команд какие-то новые релизы? Планируете ли выпустить свои моды для будущих спортивных симуляторов от EA?**

Александр Клубов: Реальный футбол не стоит на месте, кто-то приходит, кто-то уходит, что-то меняется в экипировке команд. Поэтому, естественно, все будет обновляться, по мере возможности. Это касается и последующих версий ФИФА.

Вадим Спицын: До UEFA EURO 2004 мы планируем выпустить "Русскую Лигу 2004" версии 2.0 уже с двумя дивизионами российского первенства. А вот для ЕВРО мы, скорее всего, сделаем патч, модифицирующий составы всех команд Чемпионата Европы (прежде всего, нашей сборной) соответственно официальным заявкам на турнир, а также изменяющий экипировку в соответствии с теми футболками, в которых команды будут играть на самом деле.

Такого рода работу мы уже делали для FIFA World Cup 2002, тогда этот проект назывался RLWC 2002. Так что этим летом вы можете смело отправляться на наш сайт www.rusleague.com за неким RLUE 2004 и, установив его, играть в самый что ни на есть настоящий Чемпионат Европы 2004 года.

А вот после завершения европейского первенства, думаю, большинство геймеров все-таки вернется к FIFA 2004. Как ни крути, а EURO 2004 - это некоего рода мод для FIFA 2004. Поэтому, ближе к осени мы выпустим еще и заключительную версию Русской Лиги. Так сказать, отчет о проделанной за год работе.

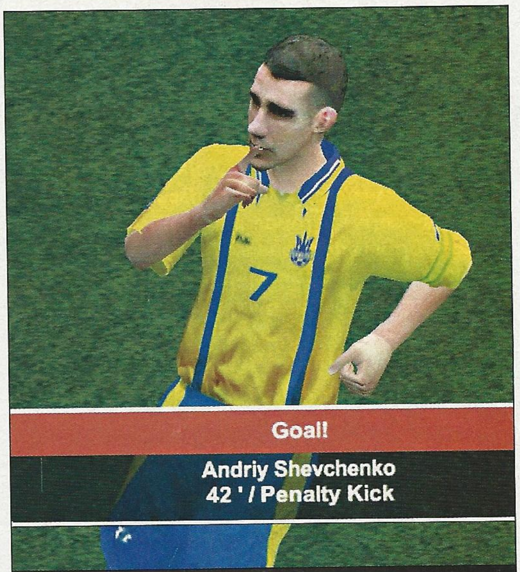
Bolgar: Ну, до того, как выйдет новая серия игры, мы наверняка сделаем еще как минимум один релиз. Ну и 2005 никуда не денется. Жаль, конечно, что мы немного затянули в этом году с релизом, но на то был ряд объективных причин. Будем надеяться, что в дальнейшем проблем будет меньше.

Alber: Для нас понятие "финальная версия" неразрывно связано с выходом следующей игры из серии NHL. Наверное, только тогда мы прекращаем работу над текущей версией и принимаемся за новую модификацию. А до этого времени мы будем стараться радовать наших пользователей различными дополнениями и обновлениями. Кроме этого, в ближайшее время мы планируем открыть на нашем сайте раздел, посвященный обучению желающих помочь нам в создании модификаций следующих лет. Конечно, мы не сможем обучать всех "с нуля", но люди, которые обладают некоторым запасом знаний в области работы с графикой, звуком, в программировании, смогут получить информацию о способах изменения, перестроения, а возможно и улучшения компонентов игры, что, надеюсь, приведет к плодотворному сотрудничеству и повышению качества выпускаемых нами модификаций.

***НИМ:* Большое спасибо за интересные ответы. Надеемся в скором времени увидеть ваши новые творения.**



Горан Тробок. Есть первый гол за "Спартак"!



Ukrainian League 2004: Звезда украинского футбола Андрей Шевченко не ушел с поля без забитого гола, пусть и со стандарта

Forever Worlds

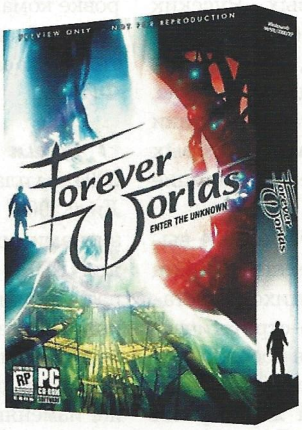
Александр ВАСНЕВ
Анна ЩЕГЛОВА
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ
Дмитрий "*Sol*" СМЫСЛОВ

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **Hexagon Entertainment**
★ Рекомендуется **Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.adventurecompanygames.com/tac/forever_worlds/**

РЕЙТИНГ 5.0

Конвейер издательской фирмы The Adventure Company работает на полную катушку, и каждый месяц все новые и новые адвентюры отправляются стройными рядами на завоевание рынка компьютерных игр. Но любой, даже самый отлаженный механизм рано или поздно должен давать сбои. Такой вот ошибкой производства и стал проект Forever Worlds.

Изначально ничто беды не предвещало. В неплохо сделанном вступительном ролике с нарочитым пафосом рассказывается об избранном - человеке, который провел всю свою жизнь в поисках... дерева. Нет, это была не заготовка для производства Буратино, это был портал в другие миры. Когда же он был найден (в джунглях Амазонки), ученый гордо сделал первый шаг в другую жизнь, но в силу рассеянности забыл спросить дорогу обратно. Правда, осталась у первопроходца в этом мире молодая дочка с подручным бойфрендом, которого она и отправила на поиски отца. Вот за этого рыцаря без доспехов нам и придется играть.



При должном рвении могла бы у Hexagon Entertainment получится вполне стандартная игра. Но, видимо, сроки поджимали, поэтому то, что увидело свет, лучше всего характеризует слово "недоразумение". С невпечатляющей графикой, странными задачками, плохой анимацией и прочим барахлом. А еще в игре прописалась целая колония "жуков", портящая настроение игроку в самых неожиданных ситуациях. Единственным лучиком света в этом темном царстве посредственности служат добротные видеовставки, но ими проект не спасти.

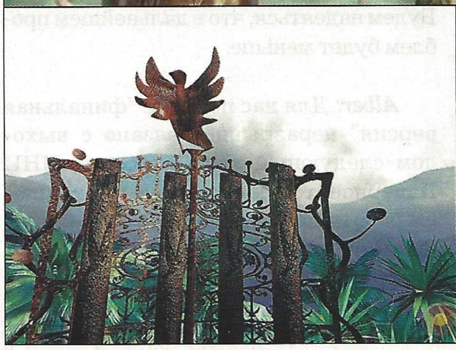
Что ж любая компания имеет право на ошибку, поэтому не стоит расстраиваться. С чувством веры ждем свежих релизов от Adventure Company. – А.В.

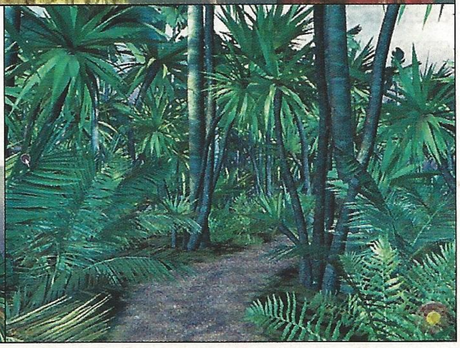
Между прочим...

Видимо, стремясь сгладить свою вину, разработчики сложили в отдельные папки все бэкграунды, звуки и видеоролики игры, что подчас существенно облегчает решение задач. Издатели же пошли еще дальше, положив в лицензионную коробку полный гайд по прохождению адвентюры...

Было у бразильского крестьянина три сына. И все трое - дураки!







Страшилки: Шестое Чувство

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Бука**
★ Разработчик **Сатурн-Плюс**
★ Рекомендуется **Pentium II 233, 32 Mb RAM**
★ Сайт **www.buka.ru/game/Game_2941.htm**

В обществе крепко утвердилась мода на неполовозрелых девочек, имена которых оканчиваются на "за". Одна уже получила свои "пятнадцать минут славы" (фанфары продюсеру), вторая в это время атакует со стороны персоналок.

Имя новой героини - Шиза, папа-мама – "Сатурн-Плюс" и "Бука", цель жизни – поиск похищенной неизвестными злодеями собаки Кутявки. Действие разворачивается в привычных для русского глаза интерьерах: заплеванном дворе, канализации, местном ОВД, а также в диковинных локациях, вроде поляны, ветлечебницы и даже храма Шивы. Персонажи соответствуют: дворничиха Баба Маша, алконавт Митрич, безымянный бомж, толкающий неизвестно где добытую соляру.

По сути "Страшилки: Шестое Чувство" – рисованный русский квест со всеми вытекающими. Масса характерных для обстановки предметов и диалогов, почти всегда логичные решения возникающих проблем, колоритные персонажи, и двухстраничный солюшен, который, кстати, можно найти на сайте издателя и на диске с игрой. Короче говоря, некоторое время будет, чем заняться. – Д.С.

РЕЙТИНГ 6.0



Репортаж

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Н. Сорокин** ★ Рекомендуется **Pentium II 300 MHz, 64Mb RAM** ★ Сайт **www.reportazh.ru**

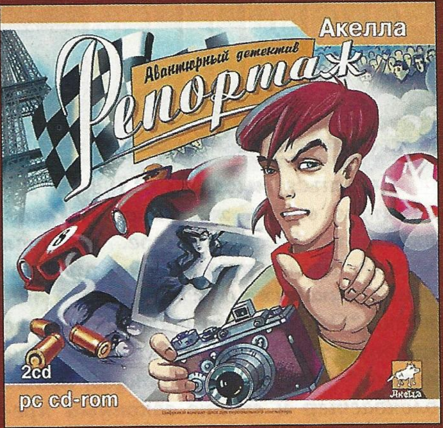
РЕЙТИНГ 6.6

Русский квест, такой добрый и смешной, интригующий и разносторонний, ставший родным нашему сердцу жанр... Впрочем, давайте убежим от лишних слов, приходящих на ум любому, кто хотя бы один раз играл в это счастье, и перенесемся в действие очередного воплощения ничем не ограниченной человеческой фантазии под кодовым названием "Репортаж".

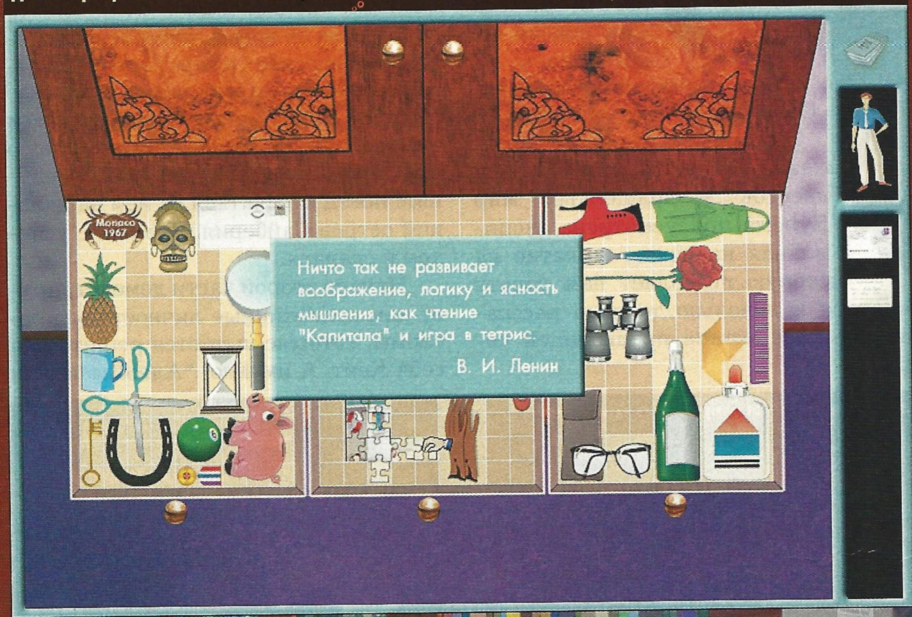
Итак, в один прекрасный летний день 1967 года сотрудник популярной французской газеты Tribune de Paris, бывший ведущий криминальной рубрики, Жак Бузье получает задание подготовить репортаж о проводящихся в Монако автогонках. Оказавшись на месте, мечтающий о серьезном расследовании журналист сразу же догадался, что одними спортивными новостями дело не обойдется: в княжестве орудует банда мошенников, задумавших украсть бриллианты из музея. Бриллианты же охраняются всего одним полицейским, который плохо стреляет, зато быстро бегает и умеет громко звать на помощь. Герою придется наказать преступников, доказав главному редактору, что он (герой) заслуживает возвращения на свою прежнюю должность. Благо, Жак обладает важнейшим для игр этого жанра качеством: не в меру развитым чувством юмора.

Приблизительно в каждом втором диалоге, герои не отказывают себе в удовольствии напомнить вам о том, что "Репортаж" – это квест отечественного производства. Наверняка создатели игры очень веселились, изобретая каждую новую шутку о ленивых аниматорах или недалеких сценаристах.

Смысл некоторых заданий, скорее всего, останется тайной, известной только самим разработчикам. Хотя, возможен ли вообще какой-либо смысл в ребусе a'la "раскрась отделы мозга главного героя разными цветами и, в награду, насладись двумя минутами его (героя или мозга – история умалчивает) больного воображения"? — А.Щ.



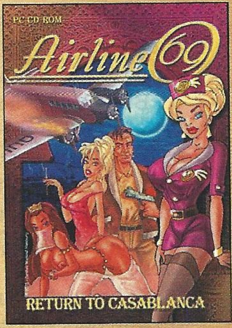
Господа разработчики не перестают издева... помогать игроку умными мыслями, даже при решении самых скучных задачек





Airline 69: Return to Casablanca

★ Жанр **Псевдоквест**
★ Издатель **Interactive Strip, Руссобит-М**
★ Русское название **Касабланка. Объект 69**
★ Разработчик **Interactive Strip**
★ Рекомендуется **Pentium II 300 MHz, 64Mb RAM**
★ Сайт **www.i-strip.com**

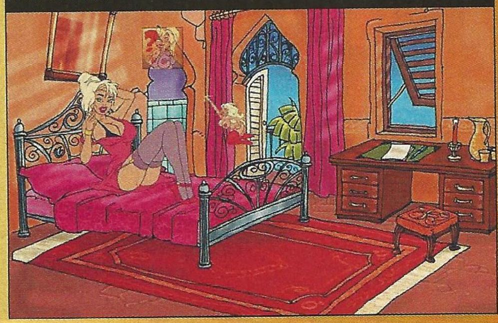


"Касабланка" – один из самых красивых фильмов за всю историю, был снят в 1942 году, известен как классика нуара. "Касабланка. Объект 69" - похабная игра, похожая на квест. Просьба в дальнейшем эти две "Касабланки" не путать.

Охарактеризовать "Объект 69" можно несколькими словами - пошлые заставки, посредственная анимация, мини-игры, счетчик времени, ужасные фоны. Хотя за появление на свет большинства персонажей и ответственен Carsten Wieland (тот же художник, что рисовал "Лулу"), Airline 69 от этого не выигрывает. Издатели, конечно, пишут на коробках "От создателей!", но на поверку оказалось, что в одно болото дважды не войти и повторить успех Wet: The Sexy Empire не удалось. — К.П.

РЕЙТИНГ 3.1

Мало того, что нарисованная, так еще и курит в постели



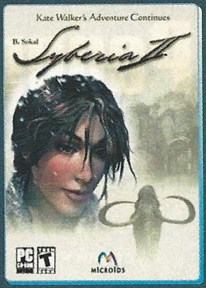
SYBERIA 2

Тундра зовет

258037



В Сибири, среди вечных льдов, я откапывал мамонтов, погибших в трещинах земли. Между зубами у них была трава, они паслись там, где теперь льды. Я ел их мясо. Они не успели разложиться. Они замерзли в несколько дней, - их замело снегами.
Алексей Толстой. "Аэлита"



★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Microids, 1С** ★ Разработчик **Microids** ★ Рекомендуется **450MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель 16Mb** ★ Сайт **www.syberia2-game.com**

Делиться мыслями о Syberia 2 – занятие столь же увлекательное, сколь и бессмысленное. Вторая часть – вполне программное произведение, никаких неожиданностей, никаких "О боже, это продолжение, это продолжение культа! Оно будет еще лучше!" Это, в конце концов, явный блокбастер и вполне законный претендент на "Квест года".

Что-то еще

Никто не говорит при этом, что игру не ждали. Ее ждали – примерно как нового года или дня рождения. Все чинно, загодя готовятся подарки и пишутся поздравительные речи. Собственно, этот материал можно было бы написать хоть год назад. В талантливости Сокаля никто не сомневается, сюжет в целом известен – что еще-то?



Вероятно, это "что-то еще" и есть те ощущения, которые испытывает человек, попавший на праздник. Да - как и в прошлом году, да – ожидаемо. Зато сколько удовольствия!

Syberia 2 – игра-ощущение. Можно рассказать про новые места, новых героев, чуть-чуть улучшенный движок и все еще гениальные диалоги – и не сказать об игре ничего. А можно просто написать: "Syberia 2 – это возвращение в сказку". Так будет честнее, правильнее и – главное - куда объективнее и информативнее. Те, кому нравилась первая часть, все поймут. Те, кому не нравилась, – пожмут плечами и забудут. И будет всем счастье. Впрочем, хотя краткость и сестра таланта, выпускающий редактор за такие проявления гениальности выпустит мне кишки – придется выкручиваться, попытаться хотя бы немного рассказать об игре.

Куда едет поезд?

С Кейт мы распрощались в аккурат на подножке поезда, который, как мы думали, ехал прямиком в таинственную Сайберию. Практически там же мы ее и встречаем: за эти два года она совсем не изменилась; не изменился зануда-Оскар, не изменился и Ганс.

Для более успешного погружения начинающих любителей квестов в волшебный мир Syberia предусмотрена специальная кнопочка, нажатие на которую позволяет нам узнать краткое и довольно толково рассказанное содержание предыдущей серии.

Как оказалось, радоваться еще рано. Сиберия, таинственный остров, засаженный голубой травой, растущей прямо из-под снега, и заселенный мамонтами, все еще маячит где-то там, вдалеке. Мы же оказываемся в городке Романсбург, как всегда нуждаясь в "заправке" поезда. Кроме того, перед командой отважных мамонтоискателей стоит небольшая проблема: на севере холодно, а Кейт и Оскар не привыкли к метелям, температуре ниже нуля и прочим приятностям северной природы. Надо бы приодеться и запастись углем...

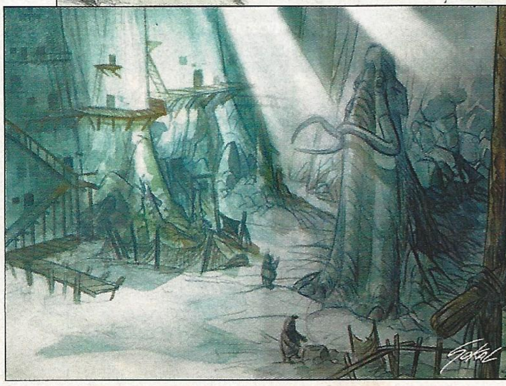
Revolution-evolution

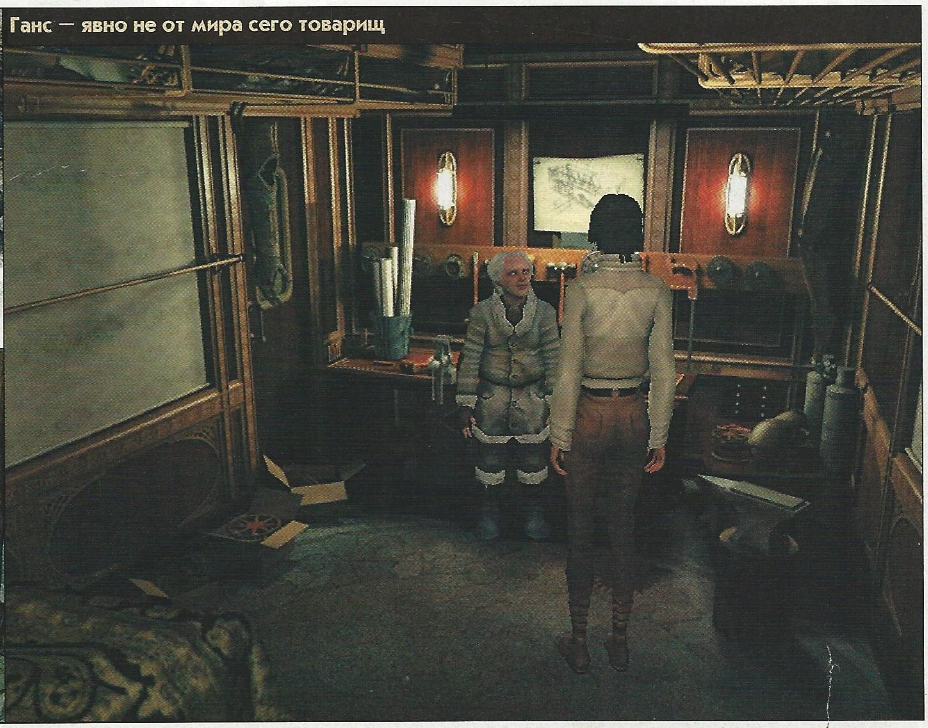
Как мы помним, Syberia выгодно отличалась от своих железобетонно-дубовых коллег наличием продуманных характеров персонажей. Имелись даже некоторые намеки на - прости, Господи! - психологию.

Кейт за то время, которое она провела в обществе Оскара, превращается из успешной и амбициозной адвокатессы из Нью-Йорка в бесшабашную и сумасбродную барышню, готовую практически на скаку остановить едущий поезд и умчаться на нем на далекий остров Сайберия. Что она с успехом и сделала.

Начало второй части демонстрирует нам недюжинные личностные проблемы, которые пытается решить для себя Кейт. А именно: "Адвокат я, или







Ганс – явно не от мира сего товарищ

едем дальше?" Оскар и Ганс уверенно высказываются в том смысле, что "вперед и только вперед", и Кейт внимает. Мобильник Кейт, впрочем, пока что держит при себе: мало ли что там будет дальше. А уже в первые моменты игры нам показывают экс-сослуживцев Кейт, которые посылают детектива на поиски пропавшей коллеги. Добром это, понятное дело, не кончится, но об этом попытайтесь узнать сами.



Хочешь поговорить об этом?

И еще немного о персонажах. Как нам и было обещано, в Syberia 2 акценты немного смещаются: цели определены, задачи поставлены, Кейт готова к подвигам и жаждет приключений, она окончательно решила порвать с большим миром. Таким образом, никакой особой тайны и загадки в игре больше нет – есть цель и есть препятствия, возникающие на пути героев.



Впрочем, это никак нельзя считать недостатком – сюжет обеих игр в целом прекрасно прописан и в нем есть множество мелких моментов, ни на секунду не позволяющих нам потерять интерес к происходящему.

А что касается персонажей, то в новой Syberia их, живых и разговаривающих, куда больше, чем в первой части. Как ни крути, а даже вполне обычный Валадилен выглядел несколько странно – пустой, чистый, но безлюдный город. В первом же городке из второй части, Романсберге, играют дети и выпивают завсегдатаи кафешки. Каждый человек – хранитель множества полезных знаний. С каждым можно поговорить и узнать немного полезной информации, да и просто послушать его историю. Это придает игре некоторую "живость". И сюрреалистичность, конечно, – это ведь Syberia, здесь нет ничего обычного, нормального, привычного и обыденного.

Красоты северной природы

Сокаль – прежде всего художник, и без этого его таланта обе Syberia потеряли бы огромную часть своего обаяния.

Поскольку действие игры переносится из более-менее цивилизованных и обжитых местностей в северную и крайне холодную климатическую зону, солнце, воздух и вода сменяются туманами, переменной облачностью и снегом.

Оказывается (кто бы мог подумать!), Сокалю великолепно удаются не только тропические джунгли, маленькие альпийские городки и прочие чуждые русскому духу вещи, но и старый добрый ультра-соцреализм. Только очень интеллигентный – никаких "воттка, балалайка, матриошка". Медведь был замечен в единственном экземпляре.

Каждый игровой экран отлично передает атмосферу игры: холод, чужой, не похожий на Пятую авеню



Паззлы так и остались логичными и незатейливыми

мир, странные люди. В общем, каждую отдельно взятую локацию игры можно распечатывать на хорошей бумаге и вешать на стенку – красиво.

Красиво, правда, все больше благодаря отлично исполненным бэкграундам. Движок если и изменился, то незначительно, и изменения эти – все больше косметические. Не буду, впрочем, портить себе и вам настроение – пара лишних полигонов и лишняя тень того не стоят. Особенно если учесть то, как здесь красиво выглядят круги на воде...

Концы в воду

Syberia 2 – все еще добрая игра. Отрадно сознавать, что есть кто-то, кто пытается развлечь нас не только большими и круглыми сиськами и кровью, брызжущей на экран. Syberia - что первая, что вторая – захватывает любого, в ком еще осталось хоть что-то человеческое. Мы сопереживаем Кейт, Оскару и Гансу, умиляемся новому пушистому другу Кейт (как, разве я про него ничего не сказал?), негодуем, когда первая часть обрывается титрами, и чувствуем удовлетворение и грусть, когда к концу подходит вторая. Именно так нужно делать игры.

Итак?

В номинации "домашнее задание" Syberia 2 получает твердую пятерку – игра дает нам все, чего мы от нее ожидали и что она должна была нам дать. Syberia 2 – идеальное продолжение. Настолько идеальное, какой бы была вторая половина "Преступления и наказания", если бы ее издали отдельной книгой. Если соединить первую и вторую "Сиберии" в одну игру, а в середину засунуть пятиминутную рекламную паузу – вместо титров первой части – никто ничего не заметит. Кроме того, если кто-то еще не понял: Syberia 2 – это просто отличный квест.

А что касается "чего-нибудь новенького" - Сокаль уже делает Lost Paradise, вам туда. Только придется подождать годик-полтора.

Н

Купола, снег... Русская народная романтика, не иначе



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

8.3

Кто там шагает правой?

Илья ПОЛЯКОВ

Меня надо накормить и спрятать.
В. И. Ленин

★ Жанр **Русский квест** ★ Издатель **Бука** ★ Разработчик **VZlab** ★ Рекомендуется **Pentium II 500, 128 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.buka.ru/game/Game_2274.htm**

Тушим свет, хрустим попзерном и лицезрим очередной русский квест. Кладем левую культю на кардиостимулятор, нащупываем умное выражение в лице и начинаем ораторствовать в защиту беглого каторжника. Главный герой - скромный рыжеволосый студент Ваня переносится чугунным терминатором в весьма недалекое прошлое, где ему предстоит стать соратником самого Ильича (для Next-поколения даем расшифровку - самого В.И.Ленина).

Веи враждебные вихрют над нами

Помогать добрым советом подбивается революционный матрос Василий Стойкий в исполнении Виктора "eger Cuzmich" Бычкова. Ванек попался не дурак, посему и Ульянова в Питер доставит, и "Аврору" в нужное русло направит, а уж Зимний захватить - так это вообще запросто.

Встреча по одежке приятно массирует чувство прекрасного. Прилежно вырисованные задники, потешные модельки героев с пугающими разноцветными кляксами вместо глаз, нарочито дурные голоса, аномальное музыкальное сопровождение. Нотные эскапады приводят в экстаз всех поборников "Вихрей враждебных", благо используют все те же завывания, но изрядно обработанные и переозвученные. Окружающий мирок берет пользователя за лацкан и добродушно горланит: "Ну, как меня можно не любить, дружочек?" Игрок тушуется и падает ниц. А зря. Ибо провожают по уму. Вот с этого места начинается карнавал...

Время отринуть патриотизЪм и углубится в дебри.

Санта симплицита

Господа хорошие, это все, что угодно, но только не приключенческая игра, бросающая вызов интеллекту, заставляющая набрякшее сознание собраться с остатками мозгов. Да, красиво; да, неординарный стиль; да, местами действительно весело. RevQuest не выглядит стандартной поделкой под Штирлица и иже с ним. Оставим пересуды о шутках; возможно, Керенский с говорком Жириновского - это безумно смешно, а смазывание жерла пушки дерьмом (экскременты лично Отца Всех Народов) из тюремного нужника - вообще шедевр юмора, после которого вся труппа "Монти Пайтон" совершит сепуку. Допустим. Но интересует разум возмущенный, в первую очередь, искомый Квест. Или КвестЪ. Нема. Загадки не просто интуитивны или просты - они до идиотичности предсказуемы. От продукта с такой умело-безумной проработкой ожидалось нечто соответствующее, на одном уровне по алогичности с дилогией Discworld, но - увы. Отважного юзера явно считают кретином. Неопасным, но настырным. Каждый встречный NPC разве что подробные выдержки из гайда не читает, тонко намекая на нужную цепочку действий. Пример? Извольте.



Товагищ Ленин захотели чаю? Пожалуйста - на лестнице возникает нужный солдафон с искомым предметом быта. Но носатый пуст! О, Боже! Что делать?! Ах, ну да, в соседней локации обнаруживается крантик, обильно писающий кипятком. Что характерно, до получения жестяного чуда сие водопроводное явление не было активно и никоим образом себя не проявляло.

Надо устранить шпика с зеленой лужайки? Да тут рядом лодчонка припаркована. Берем весло и бьем царского прихвостня со всей пролетарской яростью.

Требуется починить безголосый колокольчик? В двух шагах стоит урна. В ней - замена язычку, нами же и украденному. Нужные детали лезут в глаза, отпихивают друг друга, вульгарно и наперебой предлагая себя. Мозг работает вхолостую, грозит катарсисом, а затем и вовсе выходит в астрал. Зачем мартышке серое вещество?



Мы сегодня добрые

И все же... "Навигатор" ведь добрый фей. Пускай до Syberia и Longest Journey предстоит пройти еще долгий путь, полный чертополоха и коровьих лепешек, но "Революционный КвестЪ" - это уже не чистокровный стандартный русский квест с раздражающими потугами на самобытность. Недлинная (всего на три-четыре часа неспешного шага), но все же забавная в своей детской неуклюжести вещь.

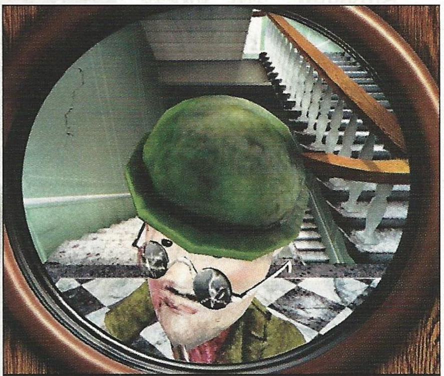
Не стоит расценивать ее как подлинную adventure - иначе разочарование неизбежно. Но, потратив на дитя VZlab толику своей жизни, дойдя до конца, вы испытаете чувство парадоксального удовлетворения, своеобразной моральной отдачи. А это, признайте, случается вовсе не всякий раз.

З.Ы. Поклон в пояс актрисе, которая озвучила мистическое синеглазое создание, что ненавязчиво сопровождает альтер эго по игровой колее. Какой голос, как поет... **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.3



Шпик. Несчастный, избиваемый всеми прислужник Романовского режима

Ваня ин да Хаус! Слева - вождь мирового пролетариата



CRYSTAL KEY 2 - THE FAR REALM

Александр ВАСНЕВ

Гусь Хрустальный

Я пошлю вас участвовать в моем приключении. Меня это развлечет, а вам будет полезно, а возможно, и выгодно, если доберетесь до конца.
Д.Р.Р. Толкиен. "Хоббит, или Туда и обратно"

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **Earthlight Productions**
★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.adventurecompanygames.com/tac/crystal_key2**

1999 год. Пройден первый Crystal Key. Мир спасен, все счастливы. Но вот минуло пять лет, и снова тяжелая напасть обрушилась на вселенную СК, напасть страшная и неизбежная для миров успешных игр. Напасть под названием сиквел...

Матчасть

А началось все с общегалактического дебоша, устроенного местным воплощением зла с силушкой недетской да с коварством нехилым по имени Озгар (Ozgar). Много миров, населенных белыми и пушистыми, храбрыми и мудрыми, сильными и смелыми, уже полегло в неравной битве со злом. Полегло без шансов на победу, поскольку все эти события происходили еще до первой части дилогии. Но вот вышел Crystal Key, и к процессу борьбы за мир во всех виртуальных мирах были подключены любители адвентюр из мира реального, которые в полной мере поучаствовали в спасении очередной цели Озгара - планеты Эвэни (Evany). И вот уже в этой битве у зла не было ни единого шанса даже на ничью. Мир спасен, довольные собственными интеллектуальными способностями игроки с чувством выполненного интергалактического долга переключились на новые задачи.

На Эвэни настал долгожданный мир, но что-то странное произошло с местными жителями. Создавалось впечатление, что эвэнийцы добровольно приняли участие в акции "Зомбирование для всех. Вы еще не зомби?". Народонаселение продолжало жить мирной жизнью, но делало это как бы на автомате. А иногда все, как по команде, бросали дела и шли... нет, не на выборы, шли на погрузку различного рода материальных ценностей на взявшиеся из ниоткуда космические корабли. Волею случая была на этой планете и нормальная треугольная ячейка общества: папа, мама, сын (папаша - по совместительству герой первого Crystal Key). Жила себе, особо не парилась, на добровольные субботники не ходила. Но вот проснулся однажды сынок да обнаружил, что родители куда-то пропали. Ни улик, ничего. Соседей спрашивать бесполезно, те на выборах, тьфу, на очередной погрузке. Примостилось чадо по имени Колл (Call) на крылечке родного дома да пригорюнилось. И сидел бы бедолага тридцать лет да три года до наступления заслуженной пенсии, если бы не девушка красивая, выпрыгнувшая из портала в пяти метрах от парня. Девушка - это, конечно, не любимые родители, но от горьких мыслей отвлечь сможет. К тому же сама красавица явно намеревалась познакомиться с сиротой поневоле. Но то ли в тот день была пятница 13-е, то ли просто не судьба, только вслед за девушкой из портала материализовались два злобных дроида да уволокли последнюю отраду нашего паренька. Такого главный герой уже снести не смог, встал с насиженного местечка да ломанулся, недолго думая, в оставленный портал...

Матчасть II. Перезагрузка

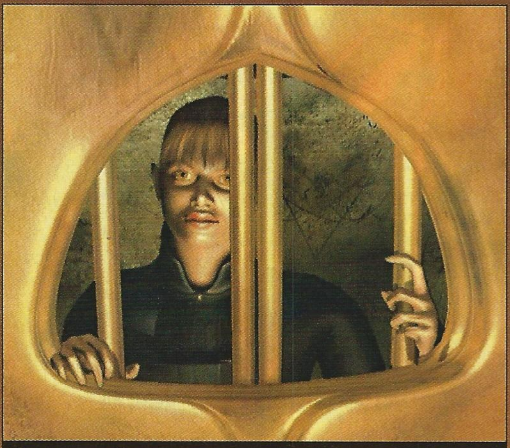
И началось тут классическое приключение с видом от первого лица. И встретятся герою на пути локации не шибко красивые да под музыку разную. Сюжетная линия, внутренняя логика, задания там всякие сделаны на более качественном уровне, нежели графика со звуком, по крайней мере, так кажется поначалу, впоследствии же основные составляющие рецепта качественной адвентюры начинают очень сильно напрягать. Рассмотрим, например, задачу с подбором мелодии для вызова подъемника. Чтобы преодолеть расстояние от места, где можно услышать искомую мелодию, до непосредственно места выполнения задания нужно пройти свыше дюжины игровых зон и просмотреть три видеовставки. А если у игрока еще и не абсолютный слух, и он не сохранился в исходной локации, то извольте совершить вояж обратно. Но это еще ничего, бывает, что для проверки очередной гипотезы приходится пересекать десятка три локаций. Или вот пример странностей игровой логики: в доме установлен кран без вентиля, в другой локации есть разводной ключ. Эти два предмета просто созданы друг для друга! Но пока вы не выполните действие, непосредственно не связанное с этими предметами, они так и останутся разделенными километрами бесплодной пустыни. И таких несуразиц в игре много, слишком много, так много, что с празднованием дня появления новой качественной игры в рамках жанра придется повременить. Сегодняшний наш гость, может, весь из себя и хрустальный, но уж больно неказистый, прям аки гусь лапчатый...

Н

РЕЙТИНГ

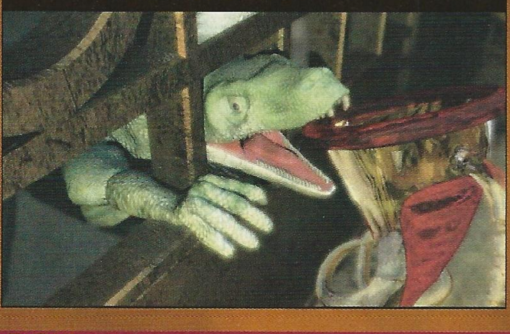
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆☆☆☆

5.7

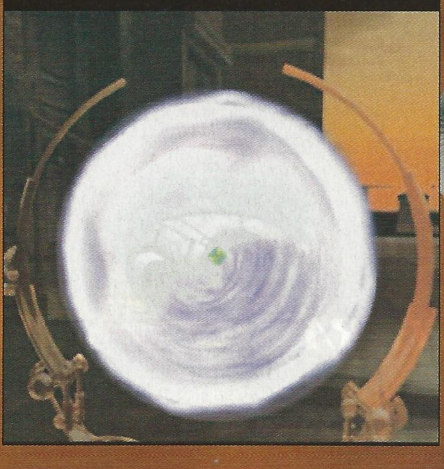


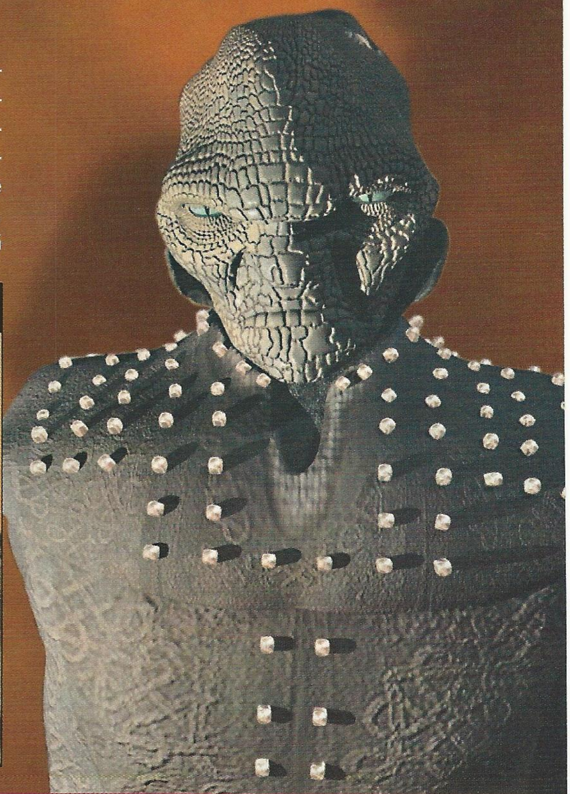
Девушка. Красивая. В темнице. Принцесса!

Утренняя дойка прошла успешно



Вот оно! Окно в приключение!

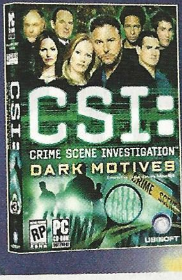




Обрывки лакокрасочных изделий

Иван ЖИЛИН

По ночам Агате Кристи снились все персонажи, которых она когда-либо убила, а потому спала она обычно мало и беспокойно.
И. Жилин. "Жизнь замечательных убийц"



★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Ubisoft Entertainment** ★ Разработчик **369 Interactive**
★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 256 Mb RAM** ★ Сайт **www.csi.ubi.com**

Вообще говоря, когда человек берет в руки продолжение практически любой игры, все его ожидания и предположения логичным образом отталкиваются от впечатлений от первой части. Если она была плоха, всегда есть либо надежда на исправление, либо уверенность в ущербности разработчиков. Если была хороша, то почти наверняка ожидается повторение успеха (плюс червячок сомнения по имени "Теперь-игры-делать-разучились"). А вот если она была средняя?

Мне, кстати, в последнее время везет на сиквелы. Вот и еще один подвернулся - продолжение прошлогодней CSI: Crime Scene Investigation, не самой плохой детективно-криминалистической адвентюры. Отличный шанс узнать, с какими чувствами инсталлируешь игру совершенно среднюю.

Ответ мне известен доподлинно: отчего-то в душе полная уверенность в том, что ровным счетом ничего не изменится.

Братья Люмьер

Ну, это я немного лукавлю, кое-что все-таки изменилось. Теперь на одном из дециметровых каналов регулярно идет телесериал C.S.I. - первооснова для обеих частей игры. Сериал, надо признать, весьма неплохой. Немного однообразно, хотя снято красиво, что и не удивительно - продюсер-то Брукхаймер! И сериал, и Dark Motives посвящены будням команды криминалистов Лас-Вегаса. К их услугам все чудеса современной криминалистической техники, они умны, как Холмсы, и смелы, как Ватсоны. У них все получается.

Братья Вайнеры

Первая серия игры была банальным тренажером для начинающего криминалиста. Имеется огромный набор средств для обнаружения и изъятия следов - только следи за "умным" курсором, заботливо подсказывающим, где зарыта очередная собака, да применяй нужный прибор на нужную улику. Конечно, придется самую малость и головой поработать, побеседовать с коронером (если у нас убийство, а в CSI чаще всего имеет место быть убийство), потереться в лаборатории, сравнивая отпечатки шин, перерывая базу данных лас-вегасского P.D. и выпрашивая у лаборанта Грега результаты ДНК-экспертизы. Финал любого расследования - допрос и арест, за правовую и чисто полицейскую часть отвечает офицер Брасс.

Братья Гоплопы

Изменений в Dark Motives, по сравнению с первой частью, практически нет. Все до боли то же самое. Все те же неправильно фокусирующиеся панорамные задники. Все те же немного корявые модели персонажей (впрочем, их качество несколько улучшилось). И, конечно, ничуть не изменившиеся reconstructions - короткие ролики, показывающие наиболее яркие (и кровавые) детали преступления. Они, правда, тоже немного лучше выглядят.

Графически движок изменился минимально, отчего вызывают большое удивление выросшие вдвое системные требования. Разработчики и раньше не отличались особой прямизной рук, и поместить свое детище смогли только на трех CD, но теперь они, похоже, стали еще круче. Игра вылетает и подвисает очень часто, я уж давно не видел настолько глючного проекта.

С геймплейной точки зрения новшеств еще меньше, лишь слегка изменился набор инструментов для обнаружения следов.

Собственно, все, что есть нового в Dark Motives, - это пять новых дел. По-хорошему, нам в очередной раз всучивают адд-он вместо самостоятельной, полноценной игры. Что мешало выпустить диск с дополнительными миссиями (простите, делами)? Жадность, я полагаю.

Наверное, единственный плюс во всей этой катавасии - повысившаяся сложность загадок, точнее, не загадок, а самих дел. Впрочем, обсудив этот вопрос с коллегами и друзьями, я счел такую свою оценку несколько субъективной. И друг, и коллега, которые провели тестовые заходы в Dark Motives, утверждают, что первая серия была потруднее в прохождении.

Так что вот так. Прошел год, а единственное, что сумели родить в 369 Interactive, - адд-он на движке, изменившемся только в худшую сторону. На их месте я бы пересмотрел свое отношение к делу и работал бы куда тщательнее. Сейчас эта же команда делает CSI: Miami, мониторизацию сериала-оффшота. Еще одно такое народное творчество, и полученная оценка будет менее пяти баллов, а ревью займет жалкие полполосы.

Н

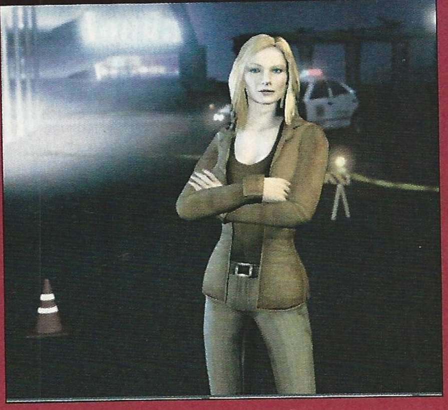
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	5.9
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆	

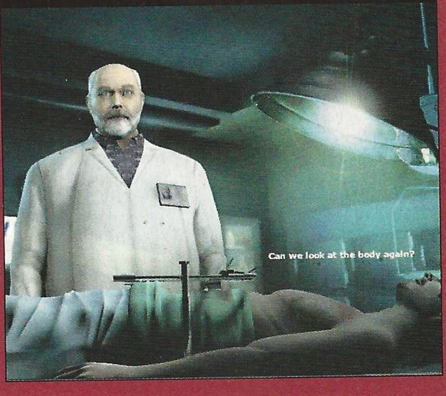
Лаборатория, в которой проводится большая часть времени в игре. Халат Грега, как мне кажется, стал несколько грязнее



Кэтрин стала больше похожа на актрису из сериала. И менее симпатична



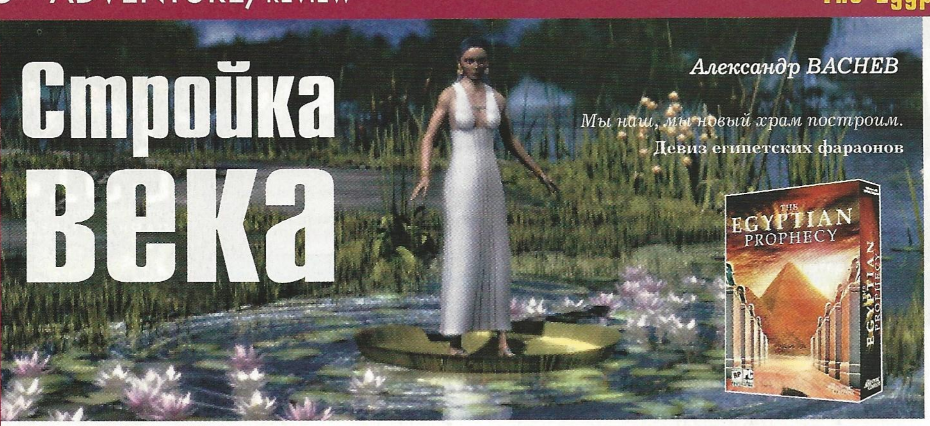
А вот коронер стал только мрачнее. Хотя неудивительно: видели бы вы, что у него там на столе лежит!



Стройка века

Александр ВАСНЕВ

Мы наш, мы новый храм построим.
Девиз египетских фараонов



Умирать не хочется никому. Особенно сильным и могущественным правителям. И пусть жрецы убеждают, что на том свете все будет, как в обычной жизни, даже еще лучше... Жрецы тоже люди и могут ошибаться. Да и если они все-таки правы, переезд в новый мир - это вещь хлопотная, а хлопоты не нравятся никому, особенно сильным и могущественным правителям...

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **Kheops Studio** ★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.adventurecompanygames.com/egyptian_prophecy**

Роль личности в истории

Рамзес II был сильным и могущественным фараоном. Египетское государство за десятилетия его правления достигло своего рассвета. Но печален государь: хоть им и повержены почти все противники, самый главный и непобедимый его враг - смерть - с каждым днем становится все сильнее. И вот уже пришла пора готовиться к последнему путешествию в персональную пирамиду, где суждено фараону провести остаток вечности в компании других покойников да редких гостей: грабителей и археологов. Но не хочет мириться Рамзес со своей судьбой. Ведь жизнь так прекрасна, да и жалко старику оставлять созданное им по кирпичику государство на растерзание многочисленным наследникам.

Обратился тогда фараон за помощью к высшей инстанции - к богу Амон-Ра. И ответил небожитель человеку, что будет ему счастье и новый срок в придачу, но прежде, чем свершится чудо, должен Рамзес возвести в честь Амон-Ра храм, доселе невиданный, как по размеру, так и по убранству. И всколыхнулся Египет после такого известия: лучшие силы государства были брошены на строительство нового Чуда Света. Однако не все готовы были петь "Долгие лета" в честь фараона. Не заладилось дело у египтян: что ни день, так новое ЧП, и вскоре стало ясно, что без чьих-то злых козней на стройке дело не обошлось. И послать бы Рамзесу зондеркоманду жрецов-карателей для устранения проблемы, так нет, вверил фараон свою судьбу в хрупкие руки молодой волшебницы Майи. И, как выяснилось позднее, не прогадал...



Колдуй баба, колдуй дед...

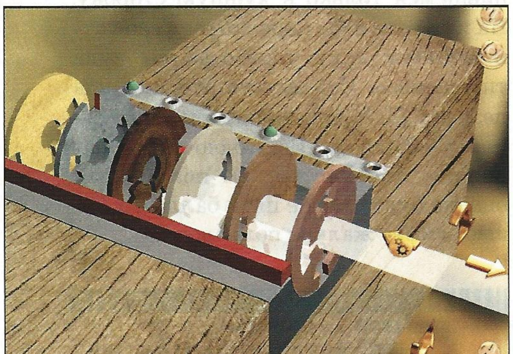
The Egyptian Prophecy - это еще одна адвентюра, сошедшая с конвейера The Adventure Company, проект, принадлежащий к жанру, где придумать что-либо принципиально новое довольно трудно. Но игру о приключениях Майи можно с полным правом назвать если и не новаторской, то, во всяком случае, содержащей ряд оригинальных находок. Судите сами, в какой еще адвентюре у главного героя есть книга заклинаний? Причем данная фича является отнюдь не пустой формальностью, частота применения заклинаний в игре сопоставима с частотой использования предметов инвентаря.

Еще в Egyptian Prophecy есть такая полезная вещь, как энциклопедия, посвященная месту и времени действия. И хотя для прохождения игры она практически не нужна, настоятельно рекомендуется проштудировать сей труд, дабы чувствовать себя в Древнем Египте как дома.

Традиционные же компоненты, такие как сюжет, графика, звуковое оформление, логика игрового процесса сделаны на очень добротном уровне, но не без недостатков. К сожалению. Так игровые локации в игре чрезвычайно красивы, но уж чересчур пустынны. Как правило, количество персонажей в отдельно взятой локации не превышает 5-6 человек. И это притом, что на стройке работают десятки, сотни тысяч египтян. Майя у нас девушка, прямо скажем, красивая, с чего бы ее сторониться?

Музыка вполне атмосферная, но мелодий мало и через полчаса египетские народные мотивы начинают раздражать. Игровая логика. К ней опять же почти нет претензий, за исключением непонятно для чего введенной в игру системы подсказок. Их так много, что правильное решение очередной задачи находится очень быстро, пожалуй, даже слишком быстро и, как следствие, Egyptian Prophecy проходится на одном дыхании и буквально за пару вечеров, что не есть хорошо.

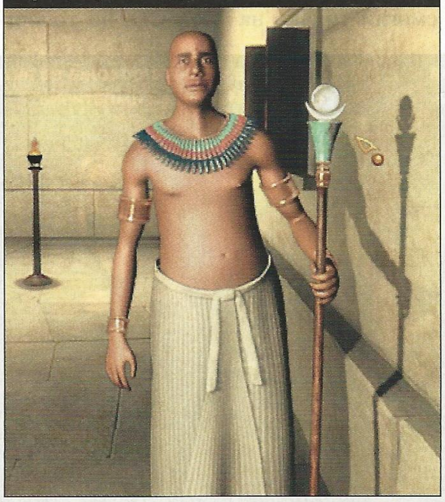
Тем не менее, несмотря на все помарки и недочеты, похождения юной волшебницы завораживают, заставляют идти до победного конца. Египет может спать спокойно, Рамзес будет спасен. **Н**



И какая адвентюра обойдется без задачки о взломе!



А прудик-то зарос



Жрец. Просто жрец

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.4
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	

Александр ВАСНЕВ

Лучше бить самому,
чем получать удары
от других.
Гинсбург



Китайские сказки

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **InterServ International** ★ Русское название **Облако и Ветер 2**
★ Рекомендуется **Pentium II 233 MHz, 32 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb)** ★ Сайт **www.russobit-m.ru/rus/games/ov2**

Честно говоря, я забыл, когда последний раз играл в игры, созданные в Поднебесной. Видимо, это было давно, очень давно, возможно, еще в прошлой жизни. Тем более интересно познакомиться с новенькой китайской RPG, созданной, как гласит надпись на коробке, по мотивам "самых известных комиксов Азии". Скорее всего, в нашей стране мало кто знаком с упомянутыми творениями, но то, что они нравятся большинству населения Земли, которое, как известно, проживает в Азии, настраивает на оптимистический лад.

Минуточку!

Прежде чем погрузиться в захватывающую атмосферу китайской мясорубки, необходимо прояснить некоторые моменты. Wind & Cloud 2 несомненно считалась красивой в 2001 году (именно тогда она была отрелизена). Можно быть абсолютно уверенным, что в 2001 году ее графический движок при поддержке технологии Motion Capture потрясал воображение игроков качеством выдаваемой картинки и пластикой персонажей. Все это, несомненно, было так, но... в 2001 году.

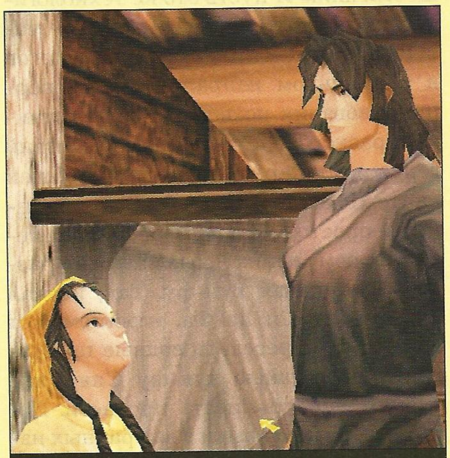
А поэтому хочется поинтересоваться у сотрудников компании "Руссобит-М", ответственных за локализацию данного проекта, какого, собственно? Нет, все понимают, что задача нести китайское искусство, пусть и в компьютерном его отображении, в народные массы есть миссия светлая и благородная. И тут можно закрыть глаза даже на год выпуска игры. Над истинными шедеврами время почти не властно. Но надпись на коробке "Великолепная графика, использующая технологию Motion Capture" рядом с системными требованиями "Pentium II 233, видеокарта 8 мб с DirectX 7.0" - это ж сущее издевательство над юзером.

Хотя надо все-таки отдать должное китайским товарищам: графика пусть и, прямо скажем, не впечатляющая, но через пару часов игры она начинает восприниматься как нечто само собой разумеющееся, и раздражение сменяется истинно восточным умиротворением.

Удар, еще удар

Рассматриваемая RPG сильно напоминает творения японских соседей. По ходу выпавших на их долю приключений китайские народные герои и героини, в партиях или поодиночке, бродят по пустынным локациям и городам. Безлюдность местных просторов обманчива в силу такой традиционной восточной особенности, как отказ от отображения на карте ходячей экспы. Так что не стоит удивляться тому, что странствия будут прерываться, дабы дать героям возможность кулаками помахать да ногами подрыгать. Битвы в игре выполнены в походовом режиме. Храбрый китаец может воспользоваться имеющимися в инвентаре предметами, попытаться ретироваться с поля брани или все-таки дать врагу достойный отпор. И тут игроку вполне по силам блеснуть мастерством кунг-фу. При атаке существует возможность выбора цели (руки, ноги, тело, голова). Последовательность ударов по определенным частям тела образует комбо. А поскольку для каждого героя комбо свои, то тренируйте пальцы, господа. Доступ к изучению комбо появляется по мере получения персонажем новых уровней. С ростом уровней существенно растут характеристики героев, а также появляется возможность пользоваться зачатками прикладной восточной магии.





Муж и жена

Э, да на меня девушка красивая смотрит. Надо продемонстрировать ей мое суперкомбо



Сюжет - традиционно сильная составляющая восточных RPG. Он повествует о жизни рыбака по имени Шан. Жена, дети, любимая работа - жизнь удалась. Но нашего героя угораздило оказаться в самом центре интриги, затеянной Богом Железа, с целью поиска артефакта под названием "совершенный меч", местонахождение которого знает только Шан. Дальнейшие события оказались для рыбака трагическими: меч был выкраден, семья героя значительно поредела. Тут то и пришло время для мести...

В сумме все компоненты китайской саги позволяют сделать вывод, что тест на профпригодность азиатские разработчики прошли. И не их вина, что мы смогли ознакомиться с Wind & Cloud 2 лишь через три года после выхода игры. В конце концов, к графике привыкаешь быстро, демократичные системные требования сойдут за плюс для отечественного рынка, а по всем остальным параметрам игра сделана на вполне достойном уровне.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	6.2
ГРАФИКА	★★★★☆☆☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
РПГ'ШНОСТЬ	★★★★★★☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

Мое кунг-фу лучше твоего!



SWORDMAN 2

Китайские сказки 2

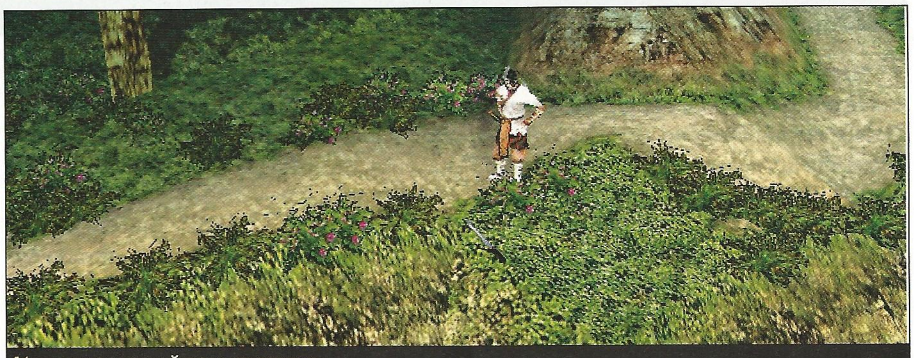
Александр ВАСНЕВ

"Не было гроша, да вдруг алтын."
А.Н.Островский



★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **InterServ International** ★ Русское название **Последний Самурай**
★ Рекомендуется **Pentium II 233 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb)** ★ Сайт **www.russobit-m.ru/rus/games/samurai**

Странная ситуация сложилась с китайскими играми на нашем рынке. То живешь в неведении о существовании какой бы ни было компьютерной индустрии в стране риса и капиталистического социализма, то вдруг, подобно манне небесной, начинает сыпаться на головы отечественных геймеров релиз за релизом. Вначале была RPG "Облако и Ветер 2" (Wind&Cloud2), прошла неделя - появилась новая восточная поделка ролевого толка "Последний Самурай" (Swordman 2).



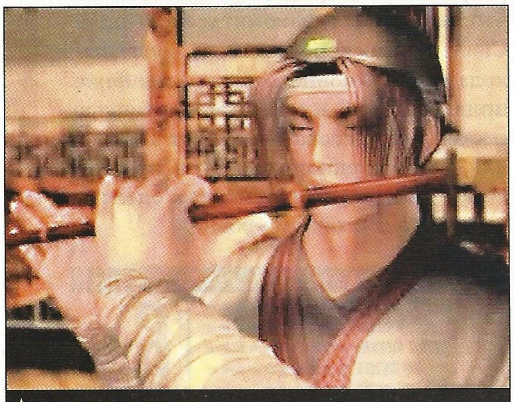
Извилисты китайские тропинки

Завтра будет лучше, чем вчера

Эти две игры роднит не только жанр, страна изготовления и двойка в английском названии игры. Созданные одной и той же командой разработчиков, выпущенные в одном и том же году, игры похожи друг на друга, как сиамские близнецы.

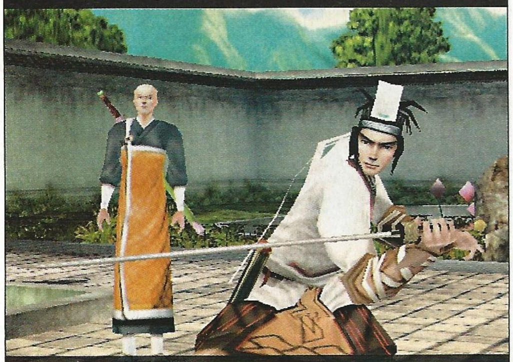


Ты почто боярыню обидел, смерд?



А я играю...играю...

Снимок для передовицы "Пионерской правды"



Дин Сянь: Лин Хучун, будь осторожен!

Как и прежде, действие происходит в двух режимах: путешествия по безлюдным картам с редкими перерывами для мордо-и-прочих-частей-тела-боя. Движок игры, драки, где бойцы всласть используют приемы кун-фу, основы ролевой системы - и это далеко не полный список идентичных компонентов. Но, правда, кое-какие различия между пациентами все же есть.

Так "Последний Самурай" графически смотрится лучше, чем его предшественник. И пусть это не технологический скачок вперед, а скорее - маленький шажок лилипута, но сделан он в правильном направлении. Усовершенствования позволили разработчикам разнообразить арсенал действий героя при перемещениях по общей карте. Но все эти новые бонусы доступны не просто так, а по мере приобретения героем специальных знаний в различных школах кун-фу. Так, изучая кун-фу Гуй Си Да Фа, игрок сможет научиться пересекать водные преграды, а с помощью кун-фу Сян Тянь Шэнь - перепрыгивать пропасти. Повышаются же навыки в выбранных направлениях, как и прочие показатели, в ходе боя, правда, рост этих параметров не связан непосредственно с ростом уровней, а идет параллельно с ним.

Непонятная история

Но один из компонентов игры полностью разнится в обеих китайских ролевушках. Это сюжет. И вот к нему претензий очень много. Поскольку подавляющему большинству игроков не суждено познакомиться с первой частью дилогии, то приходится долго разбираться в сюжетной каше "Последнего Самурая". Игра начинается с того, что двое молодых разнополых людей раскосой наружности идут по горной тропе. Кто они? Откуда идут? Куда направляются? Это вопросы, на которые нет ответов.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Дата выхода оригинальных версий этих игр в свет (2001 год) позволяет предположить, что разработка их началась еще в прошлом тысячелетии. Видимо, этим обстоятельством и обусловлено наличие маленького такого слогана, который наш издатель "Руссобит" упорно ставит в левом нижнем углу коробки: "Мудрость, выверенная веками..."веками..."

Вот появляется третий персонаж - бывший учитель молодого человека, обвиняющий героя во всех мыслимых и немыслимых грехах; завязывается драка, единственной пострадавшей в которой становится героиня. Рана не смертельная, но опасная, вылечить ее можно только в близлежащем монастыре, куда и отправляется парочка. Дальше больше: покушения, измены и прочий восточный винегрет.

Дополнительную сумятицу в происходящие события вносят зубодробительные имена персонажей (Лин Хучун, Юэ Буцунь), названия мест действия, стилей борьбы, лекарственных растений и прочего. И вот в этом омуте разобраться трудно, очень трудно, а порой и невозможно. В Wind & Cloud 2 дело обстоит куда лучше: имена героев там максимум из 4-5 букв, остальных названий и вовсе по минимуму.

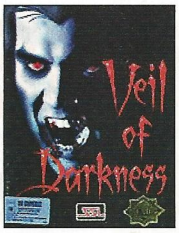
Богатым получился апрель на компьютерные игры с маркой Made in China. Причем оба продукта подтверждают тезис о том, что в Китае игры делать умеют. По крайней мере - пытаются. Что ж, будем ждать возможности познакомиться с более свежими проектами...

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	6.0
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
RPG'ШНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

Кусь-кусь

Илья ПОЛЯКОВ



VEIL OF DARKNESS

★ Жанр **Adventure/Action** ★ Издатель **SSI** ★ Разработчик **Event Horizon Software** ★ Дата выхода **1993 год**

Лунный свет стройнит кровососов. Иссушенному столетиями гемоглобиновой диеты лицу придает аристократический отлив белесого савана, потрепанность ветхих бриджей не столь бросается в глаза. Хотя, конечно, вампирская не-жизнь убога и благоприятными событиями бедна. Различные патлатые революционеры норовят осиновой деревяшкой грудную клетку поцарапать или благословенной водой из ближайшего резервуара спрыснуть. Сегодня же травлю вурдалаков открывает не кто-нибудь, а заправский летчик-пулеметчик, рухнувший со снулых небес на румынскую деревеньку. Party предстоит развеселая. Налетай, пока мертвое.

Прикарпатский рабоче-крестьянский колумбарий настроен кисло, о техническом прогрессе не слышал вовсе, ибо бледная пята тамошнего дракулы вусмерть иссушила силу воли страдающего населения. Заслуженного дедушку темных сил оригинально прозывают Кайрн (Kairn), поселок медленно вымирает, одна надежда - на вас, ибо древнее пророчество, упирающееся ветвистыми рогами аж в седые века, гласит, что бла-бла, бла-бла и еще немного бла. Короче - умертвие порешить. Гастон, фас.

"Тюль тьмы" (Stylus transliacus) - молодой да ранний катализатор смешения жанров, явление мрачное, готическое, нарочито циничное, щенячий позитивизм отметающее. На серой глади монитора мерцает резной четкости изометрическая картинка (1993 года рождения, сограждане), арийский портрет главного героя в левом нижнем и насмешливо-оригинальный индикатор здоровья - покоящееся в деревянном макинтоше тельце протагониста (если милашке активно мнут щеки, туловище превращается в скелет) - лишь подчеркивают аскетичность действа. Удивительное рядом: Veil Of Darkness примиряет любителей резать чужие шеи и приверженцев накаливания серых клеток. К примеру, тет-а-тет с NPC - вещь в себе, неуклюжести не приемлющая по определению. Простая юла с текстом многого не дает - в завершении беседы вам покажут список ключевых слов, из которых, собственно, можно выбрать волнующую тему. Однако дабы заполучить в прелые грабки некоторые принципиально важные для успешного прохождения вещи, придется собственноручно печатать заветные буквенные логарифмы. Хочется воскресить нужного человека? Топаем к священнику и вбиваем басурманское resurrection. Нужен стартовый капитал? Выстукиваем на кнопочном отродье заграничное money. Забористая вещица эти ваши приключенческие изыски, а, боцман?

Фантазия Event Horizon Soft барьерам неподвластна. Кто там хвалил Planescape Torment за уникальность квестовых заданий? Только у нас - охота на оборотня, отлив серебряных пуль и выявление пушистика в рядах фермеров. Когда милая женщина, минуту назад казавшаяся божьим одуванчиком, начинает яростно клацать зубами и рычать, любой тяжелочелюстной спаситель немедля оконфузится. Нашему же юноше такие покус-фикусы на раз. Излечить девочку, впавшую в сумасшествие, долго беседуя с отцом ребенка. Папа, правда, умер, но это, право слово, мелочи. Спасти душу повешенного, ложно обвиненного в убийстве. Всего-то - найти настоящего преступника и высвободить призрак несчастного. Сделаем - куда денемся. На обширной глобальной карте найдется не одна впечатляющая загадка, хотя нередко верный пистолет или вилы оказываются не менее полезными, нежели шерлокхолмсовские замашки. Ворогов много, все очень не любят шустрого теплокровного, так и норовят запечь на ужин. И пускай adventure составляющая выполнена на порядок сильнее уважаемой мясорубки, отоваривать разномастных тварей не менее весело. Иные специальные мерзавцы к обычному оружию относятся презрительно: светлячков will'o'wisp, например, можно уничтожить лишь рябиновым посохом; вечное undead-зло скелета растолочь в труху ритуальной булавой. Мешок-рюкзак переполнен целебными травами, а мачете способствует сокращению ядовитых ужей в подземельях. Кровожадность и смекалка жмут руки, спинной и головной мозги радостно салютуют друг другу, искренне радуясь негаданному союзу, влажно целуются и бьют челобитную пользователю. Последний счастлив.

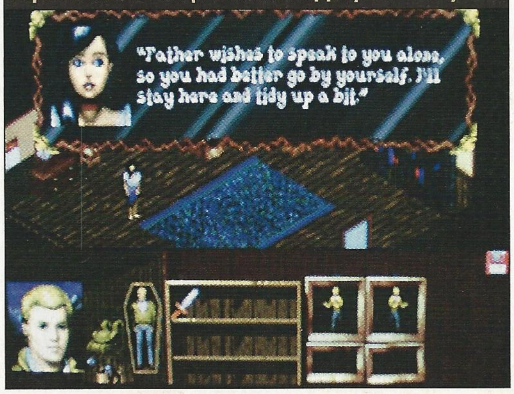
З.Ы. Для желающих проникнуться самолично, андерграундная ссылочка http://www.the-underdogs.org/game.php?id=1224 - всего-то 4,1 мб.



Что последнее приходит в голову летучей мыши, разбившейся о стекло вашего самолета?



Герой только что приземлился. Девушка волнуется



Андрей БУТУСОВ
Андрей ИВАНОВ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

ЗВУКОВЫЕ ПЛАНЫ INTEL



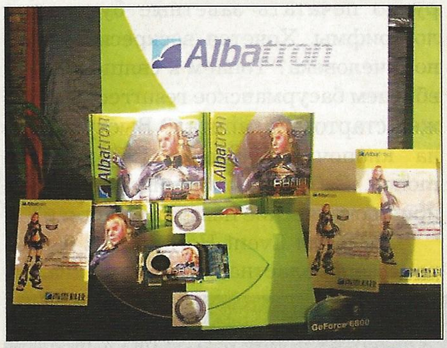
Объявлены точные спецификации новой звуковой технологии IHDA (Intel High Definition Audio, кодовое имя - Azalia) версии 1.0. Она призвана заменить существующую спецификацию AC97. Новая технология будет интегрироваться в наборы системной логики i915 и i925. Основные характеристики - поддержка частоты сэмплирования 32 бит/192 КГц, восьмиканального аудио и стандарта Dolby Pro Logic IIx. Основным нововведением стала технология Jack Retasking, позволяющая системе автоматически распознавать тип подключенного к порту устройства - наушники, микрофон, стереосистему и т.д. Также заявлена поддержка EAX 2.0, более продвинутый стандарт EAX 3.0 пока остается вотчиной Creative. Одновременно с анонсом новой аудиоспецификации Intel заключила партнерский контракт с компанией Musicmatch. Это означает, что новые материнские платы от Intel теперь будут комплектоваться программным обеспечением этой фирмы - Musicmatch Jukebox, Musicmatch MX, Musicmatch Radio и Musicmatch Downloads. Таким образом, приобретая референсную плату, мы получим в свое распоряжение полноценный мультимедийный центр с широкими возможностями. - *А.Б.*

ОФИЦИАЛЬНЫЙ АНОНС NV40

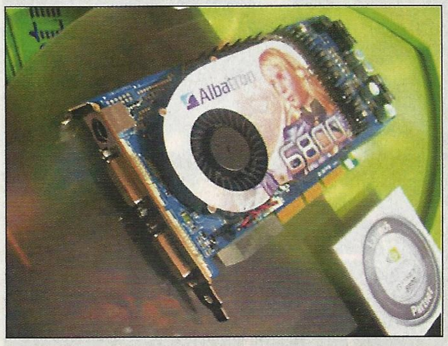
Компания NVIDIA официально анонсировала выходящий в этом месяце новый графический процессор - GeForce 6800 / 6800 Ultra. Основные ТТХ: 16 пиксельных конвейеров; адаптивная анизотропная фильтрация; наложение до 16 текстур за такт; 32-битные конвейеры; набор инструкций NVIDIA CineFX 3.0; поддержка: Pixel Shader 3.0, Vertex Shader 3.0, Ultrashow II, Displacement Mapping, Tone Mapping; технология Intellisample 3.0 (анизотропная фильтрация до 16x); встроенный аппаратный MPEG-Decoder и WMV9-акселератор; частота ядра 400 МГц, техпроцесс 0,13 микрон, 222 миллиона транзисторов, GDDR3 память с частотой 1,1 ГГц (у 6800 Ultra); интерфейс AGP8x или PCI-Express 16x; встроенная функция аппаратного мониторинга. Не успела NVIDIA объявить о выходе нового чипа, как практически все ее партнеры анонсировали карточки на его основе. О нескольких самых интересных читайте ниже. - *А.Б.*



GEFORCE 6800 ОТ ALBATRON

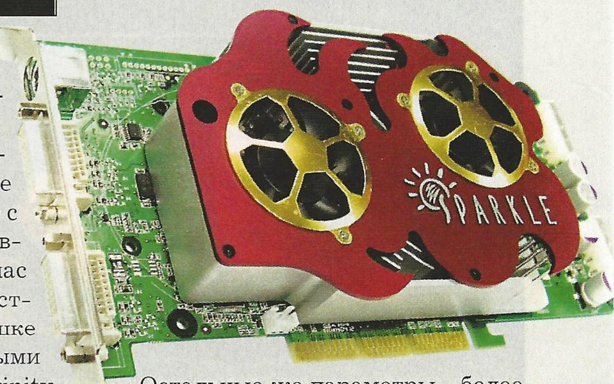


Свой вклад в бум анонсов видеокарт на новейшем графическом ядре от NVIDIA внесла компания Albatron, пополнившая модельный ряд решениями на базе GeForce 6800 и 6800 Ultra. Вместе с анонсом сменился и дизайн упаковки. Место уже привычных для нас "девочек-бабочек" заняла воинственная дама, видимо, не понаслышке знакомая с самыми современными видами вооружения. Имя ей Trinity. Таким же будет и название всей линейки. К сожалению, мы пока не наблюдаем смены дизайна самой платы. Все тот же референсный кулер и совместная система охлаждения самого процессора и чипов памяти. Возможно, Albatron еще побалует нас своей фирменной системой охлаждения Wise Fan с двумя основными и резервным вентиляторами. Еще одним интересным местом в пресс-релизе стала частота работы ядра Trinity GeForce 6800UV - 600 Мгц, что "несколько выше", чем указано в официальной информации от NVIDIA. Первые поставки новых видеокарт от Albatron начнутся уже... в этом месяце, что опять -таки расходится с информацией, распространяемой NVIDIA. Интересно до жути, сбудутся ли столь смелые обещания? - *А.Б.*



ВИДЕОКАРТА ОТ SPARKLE НА GEFORCE 6800 ULTRA

Тайваньская компания Sparkle тоже не собирается плестись в арьергарде и, в свою очередь, анонсировала карту на основе GeForce 6800 Ultra. Зовется детище тайваньских электронщиков - SP-GP40UPT Platinum. Основным отличием от большинства заявленных карт (кроме разве что детищ Leadtek и MSI) является смена системы охлаждения. Референсный вариант уступает место мощной фирменной двухвентиляторной системе.

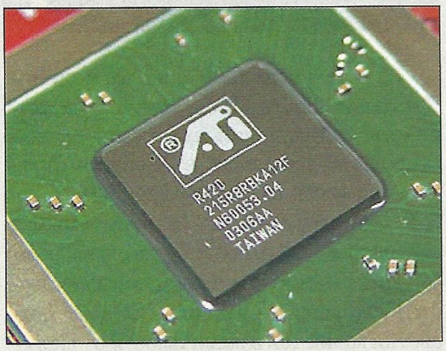


Остальные же параметры - более чем обычные: 2 DVI и 1 TV выход, поддержка VIVO (Video-In/Video-



Out) и мониторинга на аппаратном уровне. Частоты тоже стандартны - 400 для ядра и 1100 для памяти. Ну и, конечно же, топовая карточка не могла остаться без топовой комплектации: в комплекте поставляются три игры, множество демо-версий и полный комплект переходников (включая два DVI -> D-Sub). - *А.Б.*

R420 КАК НА ЛАДОНИ



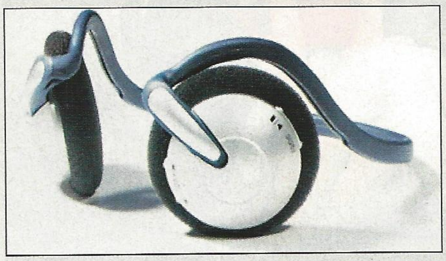
Вслед за анонсом выхода NVIDIA GeForce 6800, компания ATI рассказала о своей новейшей разработке - Radeon X800 Pro (R420). Когда вы будете читать эти строки, чип уже увидит свет, а на E3 будут продемонстрированы готовые решения на его основе и более производительный вариант - Radeon X800 XT. На данный момент спецификации графического чипа таковы: частота ядра - 475 Мгц, частота памяти - 900 Мгц, тип памяти - GDDR3, число конвейеров - 12. "Тело" чипа состоит из 180 миллионов транзисторов. Более точные спецификации смотрите в таблице, у версии X800XT планируется увеличение частоты ядра и числа конвейеров до 16. - *А.Б.*

Radeon	X800 SE	X800 Pro	X800 XT	X800 XT (PCIE)
Чип	R420	R420	R420	R423
Техпроцесс	130 нм	130 нм	130 нм	130 нм
Число транзисторов	180 млн.	180 млн.	180 млн.	180 млн.
Частота ядра	400 МГц	475 МГц	500-550 МГц	500-550 МГц
Объем памяти	128 Мб	128-256 Мб	256-512 Мб	256-512 Мб
Тип памяти	DDR	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Разрядность шины	128 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Частота памяти	700 Мгц	900 Мгц	1-1,2 ГГц	1-1,2 ГГц
Число конвейеров	8	12	16	16
Тип шины	AGP8x	AGP8x	AGP8x	PCI-Express 16x
Средняя розничная цена	$250	$350	$500	$500
Дата выхода	10 Июня	4 Мая	14 Мая	10 Июня

ПЛЕЕР "НА УШАХ"



Небольшая японская фирма Thanko Corporation выпустила mp3-плеер в виде наушников. Назойливые провода уходят в прошлое, да к тому же устройство получилось не таким громоздким, как пусть и небольшой, но отдельный плеер. Новинка носит имя ButterFly MP3 Player и будет выпускаться в двух вариантах: с 128 и 256 Мб памяти на борту. Несмотря на то, что плеер заключен в корпус обычных наушников, ношение его не будет обременительным, ведь весит он всего 20 грамм. Все органы управления сосредоточены на одном из "ушей", что более чем удобно. ButterFly имеет интерфейс USB 1.1 и совместим с операционными системами Windows 98SE/Me/2000/XP. Одного заряда литиевого аккумулятора хватит на 15 часов прослушивания, подзарядка



же осуществляется по все той же шине USB. Стоимость новинки - $80 за 128 Мб и $110 за 256 Мб. - *А.Б.*

КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА

Компания Sony временно приостановила производство своей приставки PSX. Такое решение было принято в связи с накоплением готовых изделий на складах. Напомним, что PSX совмещает в себе PlayStation 2, устройство



для копирования DVD дисков и записи цифрового видео. Время возобновления производства пока не указано. Очень похоже на то, что первый ажиотаж спал, к тому же цена приставок все еще высока (две ее версии продаются в Японии по цене около $700 и около $900 соответственно). Согласно информации Sony, за первый месяц (а продажи начались в конце декабря 2003 года) было продано около 100 тысяч приставок, но затем спрос резко уменьшился. Что тут сказать - PC Only and Forever, не правда ли? - *А.Б.*

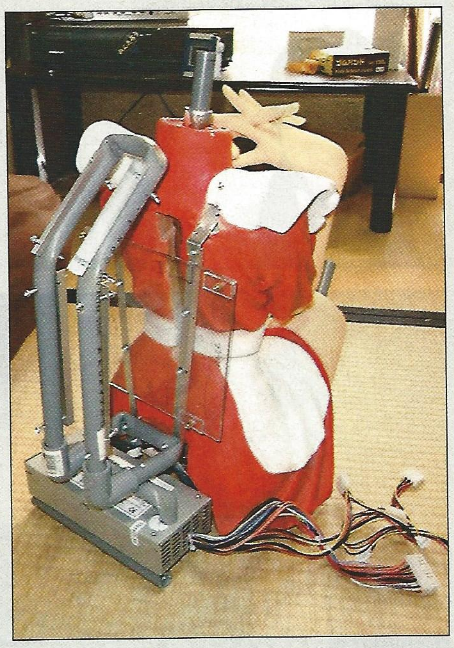
IDE2USB: ПРОЩЕ НЕКУДА

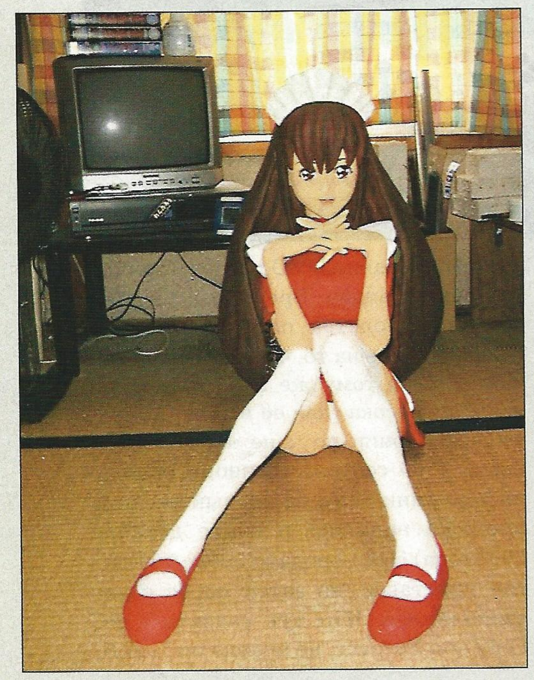


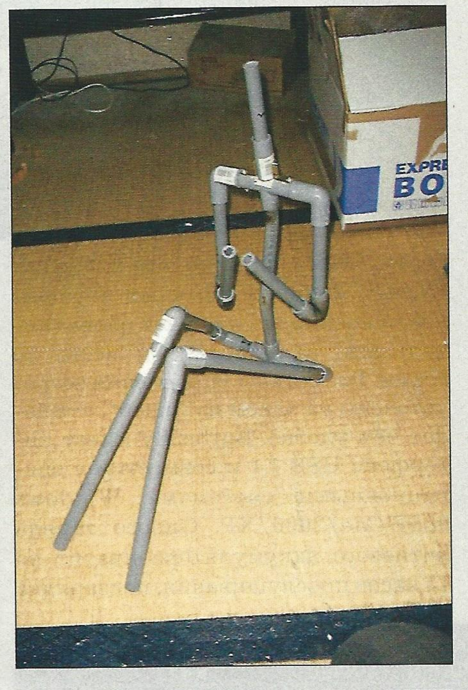
Японцы опять впереди планеты всей. Если вы устали от общения с mobile-rack, если у вас есть старые жесткие диски, а вам так не хочется лезть внутрь системного блока, чтобы их подключить, то эта новинка для вас. Переходник IDE2USB Ezimum UM400P позволяет без проблем соединить любой жесткий диск с компьютером по шине USB. Единственный минус - необходимость дополнительного блока питания, но от нее никуда не деться, USB просто не способен выдать достаточный вольтаж. Средняя стоимость нового устройства - около $40. - *А.Б.*

АНИМЕ-КОРПУС

Моддинг - это не просто покупка "красивого корпуса с окошком и кучей кулеров", но, в первую очередь, искусство. Это нам еще раз доказала японская девушка по имени Кацуя Мацумура. Она нашла поистине творческий подход к созданию ПК. Ее корпус - это настоящая скульптура, в теле которой встроен вполне полноценный ПК: процессор VIA C3 1ГГц (Nehemiah), материнская плата VIA EPIA-CL10000, жесткий диск на 12Гб (HITACHI DK23AA-12), пишущий DVD-привод NEC и блок питания Seventeam ST-150SL. Анимешная девушка сидит и мило вам улыбается, и не сразу можно догадаться, что за этой улыбкой кроется хайтек-содержимое. - *А.Б.*









РУЧКИ УПРАВЛЕНИЯ



И еще несколько слов о моддинге. Компания Thermaltake выпустила устройство управления кулерами, точнее, скоростью вращения их вентиляторов. Зовется новинка Xcontroller A2140, собой она представляет монтируемый в пятидюймовый отсек модуль с четырьмя ручками. Каждую рукоятку подсвечивают несколько светодиодов, и цвет подсветки меняется в зависимости от скорости вращения: "низкая" скорость - подсветка голубая, "средняя" - зеленая, "высокая" - красная. Этот стильный блок управления прост в обращении и установке и станет отличным дополнением к корпусам серии Xaser. Цена новинки - $25. - *А.Б.*

USB-СЕРВЕР



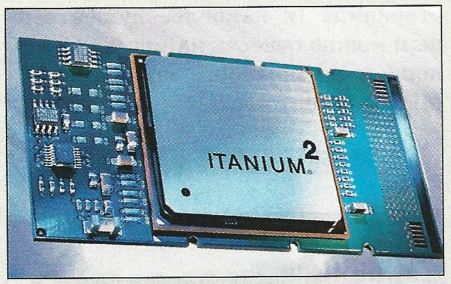
Компания Keyspan анонсировала выход весьма интересного нового продукта. Имя ему - USB Server. Устройство представляет собой небольшую коробочку, с одной стороны которой находятся 4 порта USB, а с другой - Ethernet 10/100 порт, также поддерживается беспроводная сеть. К USB-портам можно подключать разнообразные устройства - принтеры, сканеры, внешние накопители, а при помощи Ethernet порта эти приспособления становятся доступными всем пользователям локальной сети. Устройство должно поступить в продажу в ближайшее время. Цена составит $130. Оно весьма облегчит жизнь небольших офисов, где порты USB зачастую либо отсутствуют, либо сильно загружены. - *А.Б.*

НОВЫЙ ТИП НОСИТЕЛЯ ОТ I-O DATA

Компания I-O Data наконец-то представила на суд общественности свою разработку - iVDR (Information Versatile Disk for Removable Usage),

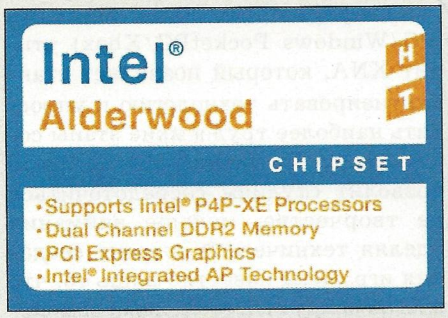
над которой она трудилась более двух лет. В коллектив разработчиков входят такие компании, как Canon, Hitachi, Phoenix Technologies, Fujitsu, Pioneer, Sharp и другие. По заявлениям компании, в iVDR используется 1,8" жесткий диск с собственной файловой системой (на данный момент это FAT32). Скорость вращения шпинделя жесткого диска - 4200 об/мин. Размеры - чуть больше MD-диска. Устройство чтения iVDR дисков подключается по шине USB 2.0. Заявлена его полная совместимость с ОС Windows 98SE/Me/2000/XP, Mac OS 9.x и Mac OS X. Стоимость, как новинки, так и ридера для нее пока не сообщается. - *А.Б.*

ITANIUM 2 - УВЕЛИЧЕНИЕ КЭША И УМЕНЬШЕНИЕ ЦЕНЫ



Компания Intel выпустила на серверный рынок две новые модели процессора Itanium 2, с тактовыми частотами 1,4 ГГц и 1,6 ГГц. Оба процессора несут на борту по три мегабайта кэша третьего уровня, что, по утверждению Intel, обеспечивает прирост производительности порядка 25 процентов. Еще одной важной новостью является снижение их цены на 28%. Теперь их можно приобрести за $1173 и $2410 соответственно. Процессор Itanium 2 1,4 ГГц поступил в продажу в середине прошлого месяца, а 1,6 ГГц будет доступен в ближайшее время. - *А.Б.*

ЭТОТ ХИТРЫЙ ALDERWOOD



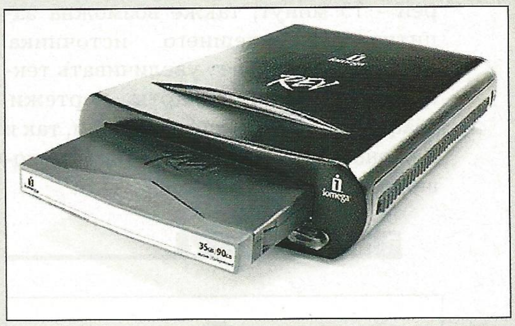
По последним данным, Intel на прошедшей недавно конференции IDF Spring 2004 заявила, что чипсет i925 (кодовое имя Alderwood) все же будет поддерживать память стандарта DDR II-667 (ранее максимумом была DDR II-533). Из этого можно сделать предположение о скором появлении 1066 МГц шины, как у процессоров с ядром Tejas, так и у ныне здравствующего Prescott. Также стало известно, что технология PAT не будет иметь какого-либо отдельного названия и станет неотъемлемой составной частью Alderwood, повышающей производительность на 3-5 процентов. И еще одна новость, печальная для оверклокеров. Alderwood будет иметь защиту от разгона и при повышении частоты системной шины более чем на 12 % будет сбрасывать ее к заводским установкам. Компании-производители материнских плат уже подумывают над способами обхода этой защиты, нам остается надеяться, что им это удастся. - *А.Б.*

ГРЯДЕТ NEWCASTLE

В ближайшее время ожидается смена ядра процессора AMD Athlon 64. В ныне существующем ядре ClawHammer используется 0,13 микронная архитектура и объем кэша второго уровня 1 Мб. Ему на смену придет ядро Newcastle с теми же 130 нанометрами, но размер кэша уменьшится вдвое - до 512 Кб. Такая смена пойдет только на пользу тактовой частоте (см. таблицу), которая для AMD Athlon 64 3200+ и 3400+ вырастет на 200 МГц. Но, с другой стороны, уменьшение кэша в два раза повлечет за собой понижение производительности при работе с видео, аудио и графическими редакторами. На данный момент нет информации о том, переходит ли Athlon 64 2800+ на новое ядро или нет, и будет ли новый Athlon 64 3700+ выпускаться уже на ядре Newcastle. Однако, судя по приросту, который получили нынешние процессоры, можно предположить, что 3700+ дебютирует с тактовой частотой 2,6 ГГц или даже выше. Смена ядра может отразиться на распознавании новых процессоров некоторыми материнскими платами, поскольку без обновления BIOS они могут их просто "не увидеть" (Model C). Также сменится CPU core ID - с F4A на FC0. - *А.Б.*

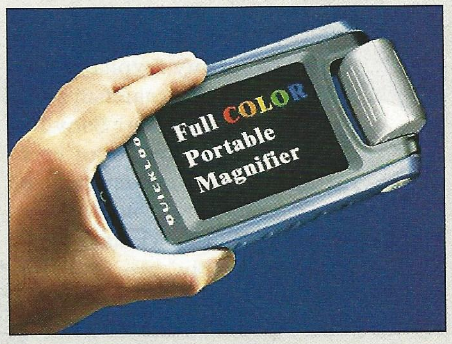
Процессор	Ядро	Тактовая частота	Размера кэша	Дата выхода
AMD Athlon 64 3400+	Newcastle	2.4 ГГц	512 Кб	II квартал 2004
AMD Athlon 64 3400+	ClawHammer	2.2 ГГц	1 Мб	В продаже
AMD Athlon 64 3200+	Newcastle	2.2 ГГц	512 Кб	II квартал 2004
AMD Athlon 64 3200+	ClawHammer	2.0 ГГц	1 Мб	В продаже
AMD Athlon 64 3000+	Newcastle	2.0 ГГц	512 Кб	II квартал 2004
AMD Athlon 64 3000+	ClawHammer (половина L2 отключена)	2.0 ГГц	1 Мб	В продаже

КАК ВТИСНУТЬ 90 ГБ ДАННЫХ В 35 ГБ ДИСКОВОГО ПРОСТРАНСТВА



В этом номере мы уже упоминали о новых носителях и приводах для них от I-O Data. Практически день в день с ними компания Iomega выпустила свой новый тип носителя - REV 35Гб/90Гб. Диски изготовлены по технологии RRD (Removable Rigid Disk). Выпущенный 35Гб/90Гб диск способен при объеме в 35 Гб вмещать до 90 Гб данных, но только при использовании поставляемых в комплекте фирменных утилит от Iomega. REV-картридж не так компактен, как iVDR (77x75x10). На данный момент доступны внешние Iomega REV с интерфейсом USB 2.0 и внутренние с ATAPI, варианты с подключением по SCSI и Serial ATA появятся в ближайшем будущем. Стоимость USB 2.0 версии - $400, а ATAPI - $380. Небольшая революция на рынке магнитооптических накопителей начинает осуществляться благодаря конкурентной борьбе двух крупных компаний - I-O Data и Iomega. Будем ждать развития событий и снижения цен на новинки. - *А.Б.*

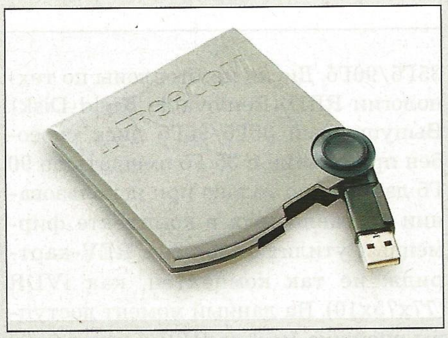
БЫСТРЫЙ, НО ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД



Ирландская компания Ash Technologies представила новое устройство, призванное облегчить работу с мелким шрифтом: цифровую лупу под названием Quicklook. Устройство невелико. Размеры - 165x95x28мм, а вес - всего 300 грамм. Оно оборудовано высококонтрастным TFT-дисплеем с диагональю 10.2" и цифровой камерой с увеличением от 2x до 5.5x. Срок работы от внутренней литий-ионной бата-

реи - 75 минут, также возможна запитка от внешнего источника. Quicklook позволяет увеличивать тексты, изображения, карты, чертежи, графики и прочее, как в цветном, так и в черно-белом режиме. Стоимость новинки пока не сообщается. - *А.Б.*

БОЛЬШОЙ USB-ХАРД

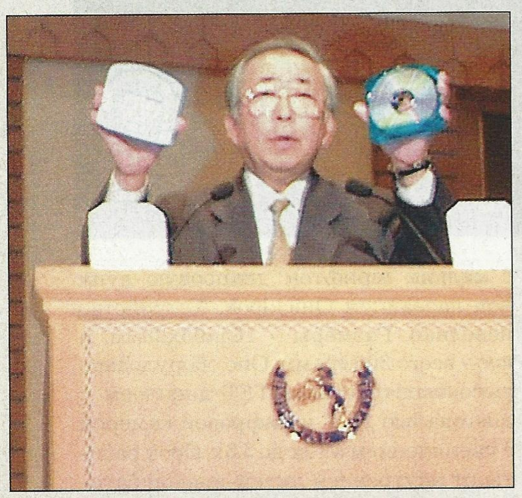


Компания Freecom Tech. анонсировала новую линейку компактных USB 2.0 накопителей. Freecom Classic Hard Drive представляет собой практически бесшумный жесткий диск емкостью от 80 до 160 Гб. До анонса в линейку Classic HDD SL входил всего один 1.8" накопитель емкостью 40 Гб с интерфейсом USB 2.0. Отличительная черта анонсированных дисков - "жесткое" соединение накопителя с компьютером при помощи встроенного коннектора без использования кабелей. - *А.Б.*

НА ГОЛУБОМ ГЛАЗУ



В интервью японскому журналу Asahi PC главный вице-президент Sony Киоси Ниситани сообщил о потенциальной готовности новой игровой системы PlayStation 3 к маю 2005 года. Он также заявил, что сейчас идет работа по внедрению в систему новейшего формата лазерных дисков Blu-ray (это формат лазерных дисков следующего поколения, разработанный консорциумом из нескольких компаний-производителей электроники, включая Sony). Система работает на основе мощного синего лазерного луча для чтения дисков, а сами диски могут хранить бОльшие объемы информации, чем обычный диск DVD-формата. Пока что доступен однослойный вариант диска емкостью 25 Гб, но в конце года должна появиться двухслойная версия, которая будет умещать на себе 50 Гб информации.

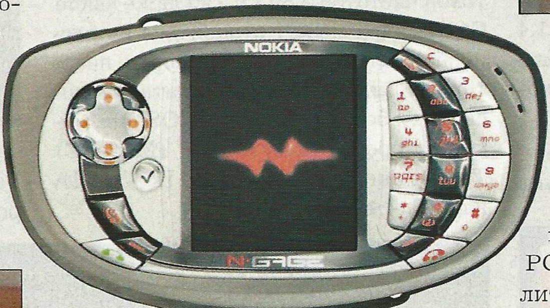


Также Sony (совместно с TOPPAN PRINTING) разработала использующий технологию Blu-ray диск, который на 51% состоит из бумаги. Проект был начат компаниями около года назад. Создатели "бумажного" диска говорят о том, что благодаря столь необычному для накопителей материалу теперь будет гораздо удобнее печатать картинки на дисках, а впоследствии - утилизировать их. Использование бумаги при создании дисков поможет значительно снизить их себестоимость. Представитель отделения разработки оптических дисков Sony отметил, что создание такого диска стало возможным благодаря тому, что технология Blu-ray Disc не требует прохождения луча лазера через подложку. Обе компании планируют начать внедрение этих носителей в ближайшем будущем. - *А.И.*

АНОНСИРОВАНА N-GAGE QD

Финский производитель мобильных телефонов, компания Nokia, объявила о создании N-Gage QD - замены неудачной N-Gage. Модернизированная портативная консоль появится на прилавках уже в этом месяце.

Новое устройство значительно компактнее N-Gage, но при этом несколько толще. Также добавлены



специальный резиновый ободок, призванный предохранять внутренности приставки от ударов при падении, и жесткие заслонки для внешних портов (они предназначены для предотвращения попадания в консоль пыли и влаги). Кроме этого, исправлена глупейшая ошибка в дизайне: микрофон переместили на лицевую панель хэндхелда, благодаря чему разговаривать по телефону теперь можно, не прислоняя N-Gage ребром к уху (из-за чего владелец тут же становился похож на Чебурашку). Также была исправлена и другая дизайнерская ошибка - больше не требуется вынимать аккумулятор, чтобы сменить карточку памяти, на которую и записываются игры.

А еще был заменен экран, который стал значительно ярче и чище, сохранив при этом преобладающий вертикальный размер. Отметим, что игроки со всего мира неустанно критиковали Nokia именно за эту особенность (например, очень неудобно было играть в Sonic-N из-за скоростных перемещений ежика по горизонтали). А вот камеры, о которой ходило столько слухов, в N-Gage QD не будет.

Предположительно цена этой модификации N-Gage составит €199. Естественно, столь резкое снижение цены не прошло для N-Gage QD даром: она лишилась ряда возможностей, которыми обладала ее предшественница (к наиболее существенным можно отнести наличие FM-тюнера и возможность проигрывания MP3-файлов). - *А.И.*

MICROSOFT СБЛИЖАЕТ PC И XBOX





На Game Developers Conference компания Microsoft представила свое видение будущего разработки компьютерных игр. Таковым является повсеместное использование набора кросс-платформенных (для Windows PC/Windows PocketPC/Xbox) утилит XNA, который позволяет стандартизировать технологию и упростить наиболее трудоемкие этапы создания игр. По мнению Microsoft, это позволит студиям сосредоточиться на творчестве, меньше внимания уделяя технической стороне создания игр. Пока известно лишь то, что в XNA войдут DirectX, язык высокоуровневого программирования шейдеров (HLSL), Visual Studio, а также программное обеспечение, ранее использовавшееся только на Xbox, - XACT, PIX и Xaudio API. - *А.И.*


КОРЕЯ
ЗАБЫТАЯ ВОЙНА
P'och'ŏn
Kangnŭng
Kaesŏng
Seoul
Inch'ŏn
Wonju
Taeback
Suwŏn
Chechon
Chungju
Yŏngju
Sŏsan
Chŏngju
Andong-si
Yesan
Taejŏn
Kumi
P'ohang
Iri
Taegu
Kunsan
Chŏnju
SOUTH KOREA
Ulsan
Kwangju
Ch'angwŏn
Pusan
Mokp'o
Sunch'on
Chindo
Kohŭng
Wando







Альтернатива

ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОКАРТ

Борис ЖДАНОВ

Пролистывая подшивку "Навигатора", я обнаружил, что в последний раз тесты видеокарт на страницах журнала присутствовали полгода назад. Следует заметить, что как раз такой промежуток времени требуется производителям для смены поколения видеочипов.

Серьезных игроков в этой сфере всего два: ATI и NVIDIA. Линейка видеокарт ATI выглядит следующим образом: Radeon 9800, Radeon 9600 и Radeon 9200. Строго говоря, видеочип, применяемый в видеокартах Radeon 9200, базируется на архитектуре графических процессоров предыдущего поколения. Поэтому он не является совместимым с DirectX 9.0 (отсутствует поддержка вершинных и пиксельных шейдеров). Видеокарты Radeon 9800 и Radeon 9600 пришли на смену видеокартам Radeon 9700 и Radeon 9500 соответственно. Необходимо отметить, что видеокарты Radeon 9700 и Radeon 9500 совместимы с DirectX 9.0, хотя и были выпущены в 2003 году.

Появление графических процессоров (GPU) R 9700 и R 9500 было подобно маленькой революции. Видеокарты Radeon 9700 Pro являлись самыми быстрыми решениями на рынке того времени, с их выпуском титул производителя самого быстрого видеоакселератора перешел от NVIDIA к ATI.

Современная линейка видеокарт NVIDIA выглядит следующим образом: GeForce FX 5950, GeForce FX 5900, GeForce FX 5700, GeForce FX 5600, GeForce FX 5200. Большое количество моделей видеокарт объясняется тем, что в данный момент происходит очередная смена поколения. GeForce FX 5950 заменяет GeForce FX 5900, GeForce FX 5700 пришла на смену GeForce FX 5600, a GeForce FX 5200 в скором времени должна заменить пока еще не вышедшая видеокарта на базе GeForce FX 5500. В отличие от конкурента из стана ATI, видеокарта сегмента low-end производства NVIDIA является полностью совместимой с DirectX 9.0. Правда, лучше бы этой совместимости не было: при попытке использовать возможности DirectX 9.0 на этой карте любой тест из 3DMark 2003 превращается в слайд-шоу.

Очень часто в названии видеокарты присутствует приставка Pro, Ultra или XT. Разогнанные производителями версии видеокарт, построенные на чипах ATI, имеют в своем названии индекс Pro; у NVIDIA такие модели обозначаются индексом Ultra. Суффикс XT у ATI также означает более быструю модификацию, у NVIDIA такая приставка наоборот обозначает более медленную версию. Более медленные модификации видеокарт у ATI обозначаются аббревиатурой SE - slow edition. Впрочем, у NVIDIA тоже встречаются карточки с таким индексом, и, как правило, они тоже более медленные.

Анализ множества источников информации, посвященных видеокартам, позволил выстроить все актуальные на сегодняшний момент продукты по ранжиру. Не вдаваясь в тонкости тестирования и исключив из рассмотрения разогнанные экземпляры, можно получить следующую картину:

1. Radeon 9800 XT
2. Radeon 9800 Pro
3. Radeon 9700 Pro
4. Radeon 9800
5. 9600 XT
6. GeForce FX 5950 Ultra
7. GeForce FX 5900 Ultra
8. GeForce FX 5900
9. Radeon 9600 Pro
10. GeForce FX 5700 Ultra.
11. Radeon 9500
12. Radeon 9600 (она медленнее Radeon 9500!)
13. GeForce FX 5600 Ultra
14. GeForce FX 5700
15. GeForce FX 5600
16. GeForce FX 5200 Ultra
17. Radeon 9600 SE
18. GeForce FX 5200
19. GeForce FX 5600 XT
20. Radeon 9000 Pro
21. Radeon 9200

Определить лидера в нижнем сегменте рынка довольно просто. Несмотря на то, что частоты работы видеоядра и памяти у Radeon'a выше (250/400 против 250/333 у карт от NVIDIA), более медленная модификация GeForce FX 5200 XT даже с урезанной шиной памяти (64 бит вместо 128) работает быстрее, чем Radeon 9200. Скоро должна появиться FX 5500, о возможностях этой карты пока еще ничего не известно.

В сегменте high-end по-прежнему господствует ATI с новой королевой видеорынка - Radeon 9800 XT. Топовая модели от NVIDIA, GeForce FX 5950 Ultra, составить ей конкуренцию не по силам. Кратко ситуацию в этом сегменте можно выразить так: всего за $500 или чуть меньше, вы получите непревзойденную скорость и качество графики во всех существующих и анонсированных играх. Самое обидное в этой ситуации то, что через полгода эта видеокарточка подешевеет более чем в два раза, а лучшие представители main-steam'a будут обладать большей производительностью.

Сложное, но в то же время интересное положение создалось в среднем ценовом сегменте. Именно здесь происходит основная борьба за кошельки пользователей. Существует большое количество предложений в этой ценовой нише, причем конкурирующие видеокарты идут "ноздря в ноздрю". Дело осложняется тем, что с течением времени в этот сегмент смещаются видеокарты верхнего ценового диапазона. В такой ситуации при выборе видеокарты следует исходить не только из чистой производительности, но и из стоимостных характеристик.

После сравнения цен нескольких крупных московских компьютерных фирм удалось составить вот такую весьма интересную таблицу.

ПРИМЕРНЫЕ ЦЕНЫ НА ВИДЕОКАРТЫ В МОСКВЕ

Видеокарта	Цена
128Mb 9800 SE TV DVI Sapphire	172
128Mb FX 5900 TV DVI Leadtek A350TDH LX Retail	205
128Mb 9700 Pro TV DVI Sapphire	254
128Mb 9700 Pro TV DVI PowerColor Retail	244
128Mb 9600 Pro VIVO DVI TV-Tuner Sapphire	262
128Mb 9600 Pro Ultra TV DVI Gigabyte GV-R96P128DU	200
128Mb FX 5700 Ultra TV DVI MSI 8948 TD128 Retail	200
128Mb FX 5700 TV DVI ASUS 9570TD Retail	193
128Mb FX 5700 TV DVI MSI 8948 TD128 Retail	176
128Mb FX 5700 TV DVI Gigabyte N57128D OEM	173
128Mb FX 5700 TV DVI Leadtek A360TD Retail	170

В верхней части таблицы находятся видеокарты сегмента high-end, а в нижней сегмента main-steam. Сразу обращают на себя внимание хорошим соотношением цена/производительность следующие образцы:

*** 128Mb 9700 Pro TV DVI Sapphire - $254**

*** 128Mb FX 5900 TV DVI Leadtek A350TDH LX Retail - $205**

*** 128Mb 9600 ProUltra TV DVI Gigabyte GV-R96P128DU - $200**

*** 128Mb FX 5700 Ultra TV DVI MSI 8948 TD128 Retail - $200**

Строго говоря, Radeon 9700 Pro и Leadtek A350TDH LX являются видеокартами сегмента high-end, но по стоимости они попадают в чистой воды main-stream. Версия LX представляет собой работающую на заниженных частотах FX 5900, но не урезанную по шине памяти (256 бит). Полноценная FX 5900 стоит где-то на $150 дороже. Видеокарту версии LX имеет смысл брать только с перспективой дальнейшего разгона. Перед приобретением желательно погонять видеокарту, если есть такая возможность. По стоимости эта карта находится на уровне продукции среднего ценового диапазона.

Leadtek A 350 TDH LX

Карта выполнена на референсном дизайне от 5950 Ultra за исключением того, что микросхемы памяти расположены только с одной стороны платы, так как объем установленной на ней памяти - всего 128 Mb.

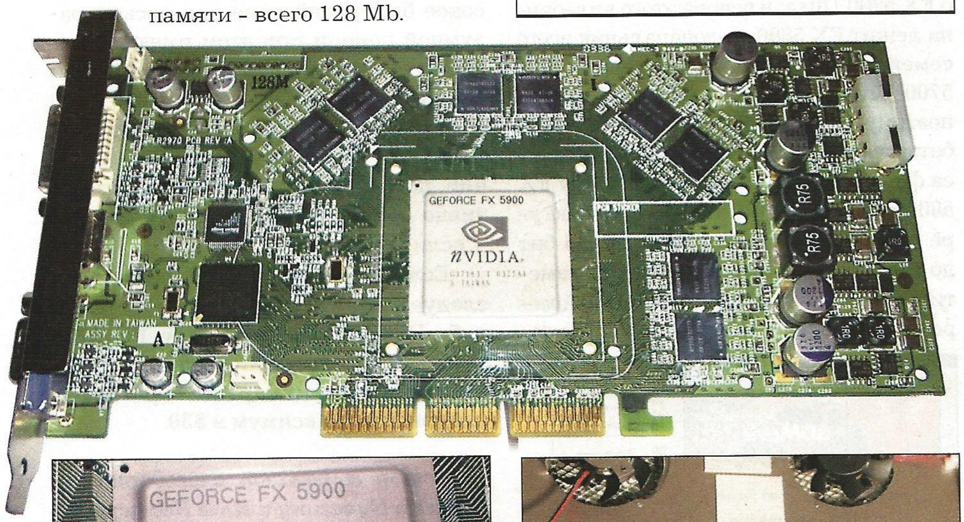


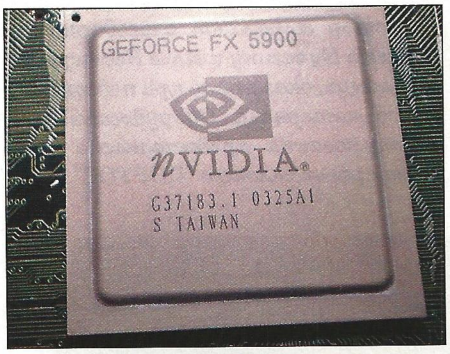
Используются модули памяти Hunix со временем доступа 2,8 нс. (в не LX версии - 2,2 нс.)

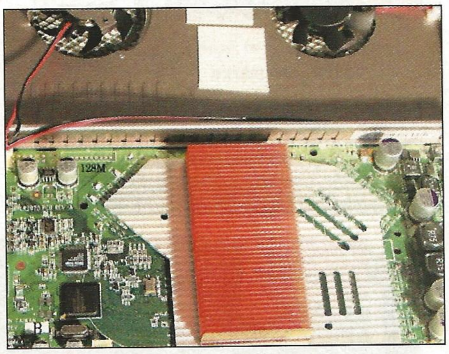


Вся видеокарта полностью закрыта алюминиевым кожухом.









Неплохо продумана система охлаждения: в кожухе установлено два вентилятора - один работает на вдув, другой - на выдув. При такой схеме карта довольно хорошо поддается разгону.

Комплектация у карты богатая, все-таки это vivo-версия. В частности, в комплект входит пара игр - Gun Metal и Big Mutha Truckers.

Результаты тестирования порадовали: без разгона, в разрешении 1024x768x32bit, 3DMark 2003 - 4860 марков. Все игры, запущенные в разрешении 1024x768, в 32-битном цвете при включенной анизотропной фильтрации 4-го уровня и сглаживании 4x, работали довольно шустро.

А теперь можно перейти к самому интересному - разгону (здесь и далее все частоты указаны для 3D-режима). Ядро разогналось до 450 MHz, память - до 900 MHz. Результат в 3DMark 2003 при тех же настройках - 5680 марков. Во время тестирования текстуры не выпадали, карта работала стабильно. Было решено продолжить разгон.

Полученные результаты превзошли все ожидания от видеокарты за $250.

Частота ядра - 475 MHz, памяти - 950 MHz, результат - 6130 марков. Есть одно "но": при таких показателях происходило частичное выпадение текстур в нескольких тестах, хотя тест прошел пятикратно и ни разу не завис. Естественно, при таком разгоне играть не стоит, хотя если доработать охлаждение, то скорей всего артефакты должны пропасть. В 3DMark 2001 результат составляет 14800 марков, но карта, имеющая в 3DMark 2003 результат больше шести тысяч, должна в 3DMark 2001 демонстрировать как минимум тысяч шестнадцать.

Характеристики Leadtek A 350 TDH LX

Чипсет - GeForce FX 5900 - частота работы в 3D-режиме - 400 MHz
Память - частота работы в 3D-режиме - 700 MHz

Конфигурация тестового стенда

CPU - AMD Athlon XP Barton 2500+
Mother Board - Gigabyte 7NNXP, nForce2 400 Ultra
Память - 2 модуля 256 Mb DDR 333 Kingmax
HDD - Seagate Barracuda 7.200 7 SATA 120 Gb
Блок питания - Chieftec 360Вт
Windows XP Professional + Service Pack 1
SVGA Driver - NVIDIA ForceWare 52.16
DirectX 9.0b
Тестовый пакет - 33DMark 2003 v.330

Radeon 9700 Pro

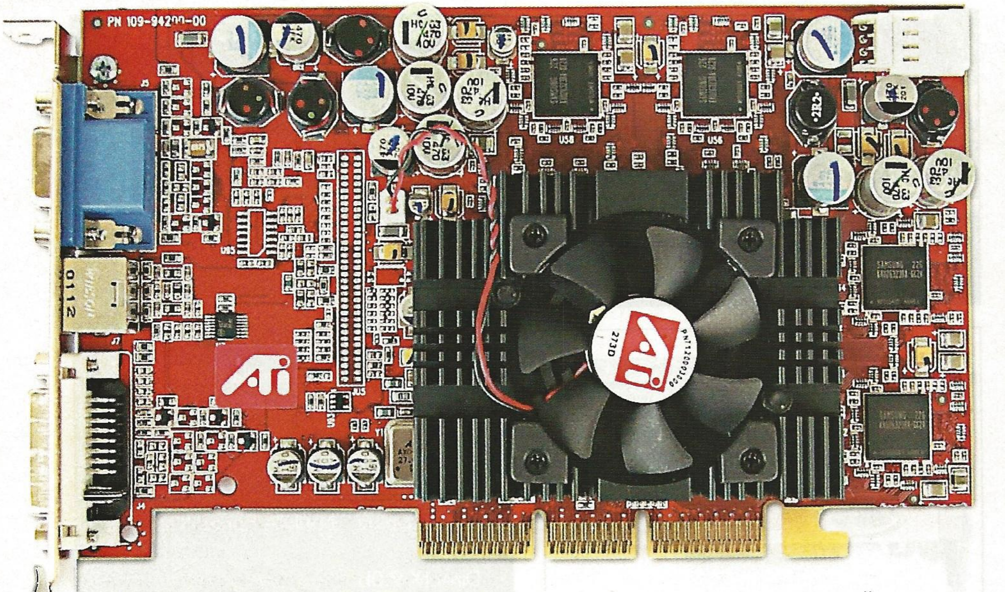
Это прошлогодняя топ-модель ATI, которую в этом году сменила Radeon

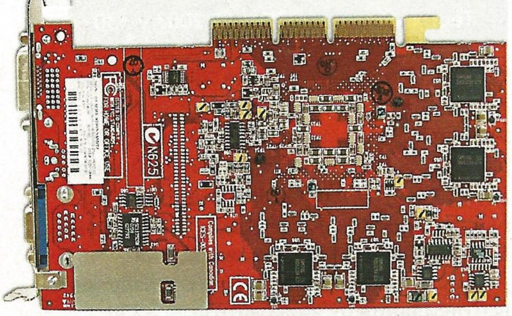
Характеристики Radeon 9700 Pro

Чипсет ATI Radeon 9700 Pro - частота работы 325 MH

Конфигурация тестового стенда

CPU - Pentium 4 2,4 GHz, FSB 800, Hyper Treading - enabled
Mother Board - GA-i8PE1000, Intel 865PE
Память - 2 модуля TwinMOS 512 Mb DDR 400
HDD - IBM DeskStar 120GXP, 80 Gb
Блок питания - InWin 300Вт
Windows XP Professional + Service Pack 1
SVGA Driver - Catalyst 3.9
DirectX 9.0b
Тестовый пакет - 3DMark 2001, patch 330

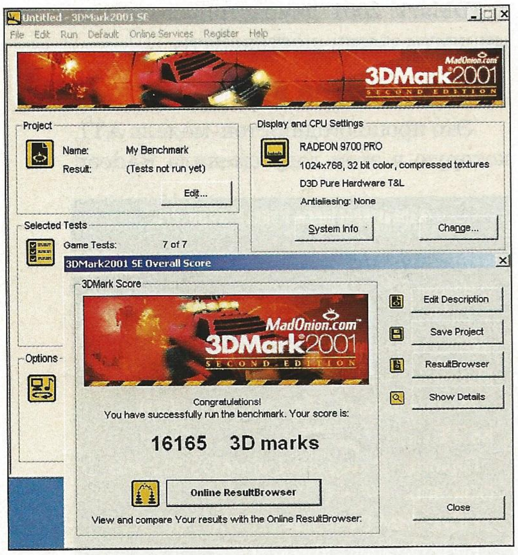


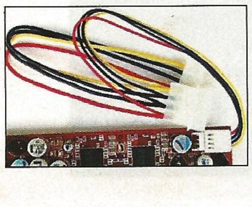




9800 XT. Такая видеокарта в разгоне не нуждается, все существующие игры на ней просто летают. На борту карта несет 128 Mb видеопамяти производства Samsung со временем доступа 2,6 нс.

Придирчивое тестирование с использованием демо-версии Far Cry в качестве игрового бенчмарка никаких тормозов не выявило.



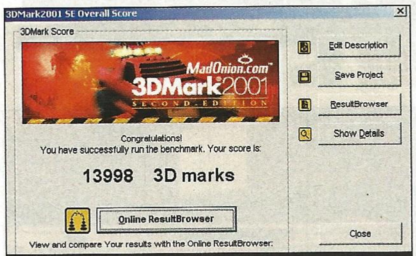


Если карты от NVIDIA используют для дополнительного питания стандартный разъем Ez-plug, то Radeon'ы оснащены разъемом питания, который аналогичен тому, что используется для подключения флоппи-диска.

Radeon 9600 Pro и FX 5700 Ultra

Это разогнанные версии обычных Radeon 9600 и FX 5700, они занимают девятое и десятое места в рейтинге быстродействия и являются очень выгодной покупкой в ценовой нише до $200.

Необходимо сказать несколько слов о FX 5700 Ultra: в основе этого видеочипа лежит FX 5800, родоначальник всего семейства FX'ов. Следовательно, FX 5700 Ultra оснащена памятью DDR-II, поэтому результирующая частота работы свыше одного гигагерца не является фантастикой. Отличие FX 5700 от FX 5800 состоит в упрощенной архитектуре видеочипа и в урезанной со 256 бит до 128 бит шине памяти. Следует заметить, что FX 5700 Ultra, по крайней мере, в исполнении MSI оснащена радиа-



Результаты получены на неразогнанной карте

Характеристики Radeon 9600 Pro и FX 5700 Ultra

Чипсет FX 5700 - частота работы в 3D-режиме - 475 MHz

Память - частота работы в 3D-режиме - 900 MHz

Конфигурация тестового стенда

CPU - Pentium 4 2,4 GHz, FSB 800, Hyper Treading - enabled

Mother Board - GA-i8PE1000, Intel 865PE

Память - 2 модуля TwinMOS 512 Mb DDR 400

HDD - IBM DeskStar 120GXP, 80 Gb

Блок питания - InWin 300Вт

Windows XP Professional + Service Pack 1

SVGA Driver - Catalyst 3.9

DirectX 9.0b

Тестовый пакет - 3DMark 2001, patch 330

торами на чипах памяти и прекрасно поддается разгону.

Обычные же FX 5700 в 3DMark 2001 выдают порядка 8-9 тысяч 3DMark'ов.

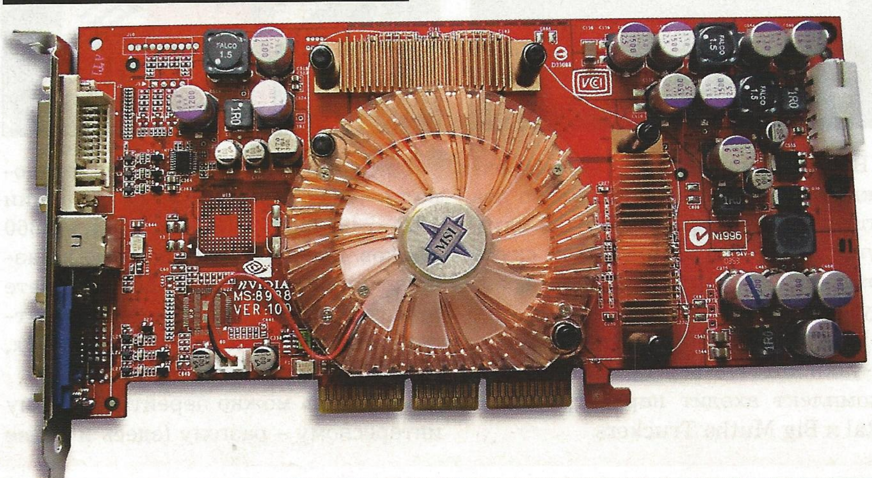
Выводы

В среднем ценовом диапазоне есть явный лидер - Radeon 9700 Pro, эта карта демонстрирует достаточно высокое быстродействие при весьма разумной цене, и при этом имеются резервы по скорости в виде незадействованного разгона.

За $250 можно приобрести Leadtek A350TDH LX и, при некотором везении, получить после разгона ультимативно быструю видеосистему. Но это - если повезет.

Если же нет желания рисковать, то следует задуматься о приобретении либо Radeon 9600 Pro, либо FX 5700 Ultra. Скорость работы стандартных версий этих видеокарт не оправдывает экономии максимум в $30.

Автор выражает благодарность Алексею Кулигину и Илье Нестеренко за помощь, оказанную при подготовке этого материала. Оборудование для тестирования предоставлено компьютерным салоном "ПОРТОС".



Старый, добрый, оригинальный...

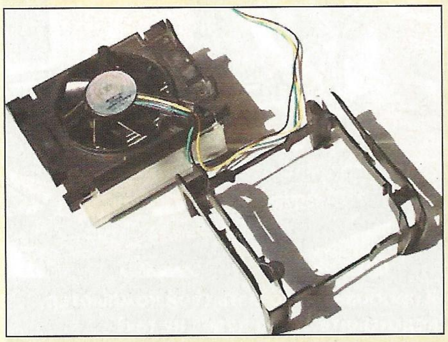
Очень жалко, что при выборе кулеров для тестирования был проигнорирован самый очевидный вариант - родные интеловские и АМДшные кулера, входящие в боксовые комплекты. Поскольку брать проц боксовый или оемный - второй вопрос, обычно возникающий у потенциального покупателя (первый - Интел или АМД).

Если родные кулера не уступают приведенным в обзоре (превосходя их по цене), то чего огород городить? А если уступают, то это надо показать!

Сообщение Ushwood на форуме gamenavigator.ru

Мы уже тестировали кулера, как для процессоров AMD, так и для Intel. Но основной наш ориентир был на замену штатного кулера, идущего в так называемом "боксовом" варианте поставки CPU. По просьбам наших читателей сегодня мы приведем результаты тестирования старой и новой моделей кулера для Intel Pentium и штатного вентилятора для AMD, чтобы можно было оценить эффективность "родного" охлаждения.

Штатный боксовый кулер Intel (старый)



Характеристики

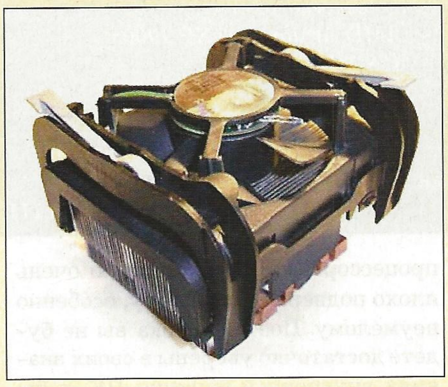
Socket - 478
CPU - Pentium4
Максимальная частота процессора - 2.80 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - нет данных
Вес (г) - 370
Материал - алюминий
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 50x50x10
Скорость вращения (об/мин) - нет данных
Уровень шума (дБА) - 32
Цена: $7,5

Сразу отметим, что, хоть кулер и поставляется в комплекте с процессором, он сам не является детищем Intel, а производится сторонними фирмами по OEM-соглашению. Тем не менее, качество всегда находится под неусыпным контролем специалистов Intel, и волноваться не стоит. Основным поставщиком Intel на данный момент является Sanyo, и большинство попавших к нам в руки кулеров было произведено именно этой компанией. Сразу стоит отметить простоту установки: достаточно защелкнуть крепежную рамку в проушинах на крепежном "ринге", повернуть белые рычажки, и кулер равномерно прижимается к процессору. Интересно решен контакт поверхности радиатора с CPU. Тонкий слой термоинтерфейса напылен на фольгу размером чуть больше площади процессора, а фольга соответственно прикреплена термоклеем к радиатору кулера. Однако такой способ не отличается многоразовостью, и уже после второй установки/снятия приходится удалять фольгу и пользоваться уже привычной нам термопастой КПТ-8. Снятие кулера - процесс более трудоемкий, он потребует аккуратности и использования плоской отвертки с широким жалом. А теперь к тесту.

Температура - 63 градуса.

Шум - невысок, по шумовым характеристикам родное решение от Intel очень подходит для офисной работы, хотя поспать под него не удастся.

Новый "боксовый" кулер Intel



Характеристики

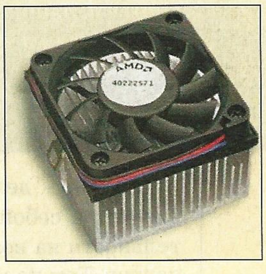
Socket - 478
CPU - Pentium4
Максимальная частота процессора - 3.06 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - нет данных
Вес (г) - 430
Материал - алюминий с медным основанием
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 50x50x10
Скорость вращения (об/мин) - нет данных
Уровень шума (дБА) - 33
Цена: N/A (не появлялись в свободной продаже)

Как известно, с ростом частоты процессора растет и тепловыделение, а следовательно, требуется и более мощный теплоотвод. И здесь Intel не стоит на месте - в комплекте с первыми процессорами Pentium 4 3.06 Ghz (степпинг C1) шел новый оригинальный кулер с медным основанием. Основное его отличие от своего предшественника - это наличие массивной медной пластины в основании и большее число медных ребер более тонкого сечения. Такая конструкция обеспечивает быстрый теплоотвод и большую площадь рассеивания, чем у предшественника. Но здесь стоит отметить, что такое решение было бы эффективнее, будь ядро процессора открытым. А поскольку в процессорах Pentium 4 ядро изначально "прячется" под медным никелированным кожухом, то использование медной пластины практически лишено смысла. К тому же, на наш взгляд, эффективность такого кулера невелика в связи с плохим контактом между ребрами и основанием и отсутствием какого-либо "родного" термоинтерфейса.

Температура - 65 градусов

Шум - как и у своего коллеги по цеху, невысокий и не сильно напрягающий, хотя можно и потише.

AMD Original



Теперь несколько слов о том, что поставляется в комплекте с камнями от AMD. Кулер покрупнее, но тоже алюминиевый, а на открытое ядро такой ставить не рекомендуется. И хотя Athlon с новыми ядрами (Thoroughbred, Thorton, Barton) греется меньше, чем со старыми (Palomino), но на высокопроизводительные процессоры мы рекомендуем штатный кулер не ставить, а заменить его одним из протестированных нами ранее.

Характеристики

Socket - 754
CPU - AMD Athlon
Максимальная частота процессора - 2400+
Радиатор:
Размеры (мм) - нет данных
Вес (г) - 390
Материал - алюминий
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x10
Скорость вращения (об/мин) - нет данных
Уровень шума (дБА) - 32
Цена: N/A (не поступают в свободную продажу)

Температура - 58 градусов.

Шум - ненавязчивый, но все же очень хотелось бы потише.

Кулера для тестирования были предоставлены компанией PC-Labs

Железная почта

Нам каждый день приходят тонны писем, самые тяжелые из них попадают в железную почту

У меня маленькая проблемка - при загрузке ВИНДОВС вылезает окошко соединения с интернетом и надпись, типа "Вы или программа запросили информацию с www.yahoo.com, какое подключение выбрать?" Я ессстесвенно закрываю его, но оно появляется каждый раз при загрузке системы. Как мне узнать, какая программа хочет соединиться с ЯХУ? А то ведь тама не написано!

с уважением RUSSMAN

Скорее всего, у вас просто в автозапуске прописан YIM (Yahoo Instant Messenger), который на манер ICQ очень любит соединяться со своим сервером. Вариант второй - это может быть просто ярлык в меню "Автозагрузка", который пытается открыть страницу www.yahoo.com. Решение проблемы простое: заходим по пути "Пуск -> Все Программы -> Автозагрузка" и ищем, кто же это у нас ломится в интернет с такой настойчивостью. Если же там таких любителей не обнаруживается, то идем по пути "Пуск -> Панель управления -> Установка и удаление программ" и смотрим, нет ли там программы, в названии которой значится Yahoo; если таковая есть, то жмем "Удалить". И - вуаля! - назойливого любителя Yahoo больше на компьютере нет. Перезагружаемся, и никакого окна появиться не должно. Совет на будущее: очень хорошо подумайте, прежде чем устанавливать какое-либо ПО от неизвестных вам разработчиков, как часто предлагают по интернету. Это весьма опасно и может повлечь заражение системы вирусами. Будьте бдительны и удачи.

Вот купил ваш журнал и прочитал в вашей рубрике о разгонах компьютеров. К сожалению в нашем городе никакой спец.литературы по компам нет. Может быть вы мне сможете помочь? Я хочу немного разогнать свой комп. А то он на некоторых игрушках очень плохо себя ведет. То изображение начинает "тормозить" то вообще на середине игры начинает зависать. В основном на динамических игрушках (Дальнобойщики,различные гонки). Я буду вам очень признателен если вы подскажете мне что делать (лучше без больших материальных затрат). Вот данные моего компа:

AMD Athlon(tm) XP 1900+
128 МБ ОЗУ
Windows Me
NVidia Ge Force 4 MX 440
Версии BIOSa к сожалению не знаю.

fenix111



Я пробовал разогнать свой компьютер, подскажите, что я делал не так!

Разгон - дело серьезное, хотя и влечет за собой прирост производительности на вожделенные 5-15 процентов. Тем не менее, ни в какой специальной литературе вам не расскажут, как устроить своему компу "гонки по вертикали" и жаркие деньки. В первых строках скажу: не зная даже названия вашей материнской платы, не то что версии BIOS, будет довольно сложно порекомендовать, куда конкретно нажать, чтобы попытаться осуществить разгон. К тому же нет подробной информации о вашем процессоре, например, о его маркировке. Это тоже момент важный, поскольку процессоры на ядре Palomino очень плохо подвержены разгону, особенно неумелому. Поэтому, пока вы не будете достаточно уверены в своих знаниях внутренней начинки ПК, я бы порекомендовал следовать пословице "Не зная броду, не лезьте в воду" и, пока все работает, ничего не трогать и не менять. Если уж хочется добиться прироста производительности, то рекомендую немного подождать, пока опустятся цены на память, а это должно произойти в ближайшие месяц-два, и приобрести себе еще 128 мегабайт: вы заметите приличный рост производительности без ущерба для здоровья системы. И еще совет: смените Windows ME хотя бы на Windows 2000, и компьютеру будет полегче работать, и вам будет спокойнее, поскольку Windows ME, как была выпущена "недопеченной", так таковой и осталась. Если же желание разогнать систему все еще не пропадает, то советую почитать об этом на страницах сайта www.overclockers.ru . А потом снова подумать, а стоит ли оно того, ведь от перегрева, неизбежного при разгоне, можно попалить процессор, а его замена вам встанет много дороже, чем приобретение одного модуля памяти.

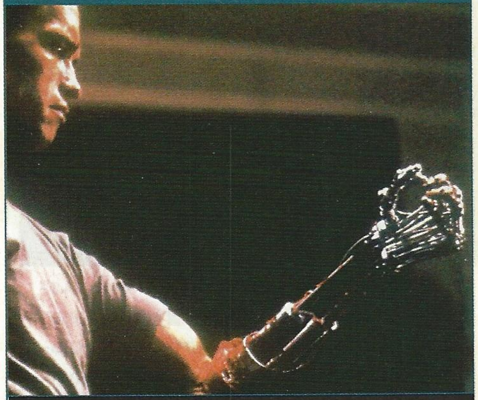
Читаю "Навигатор" уже больше года и совсем не собираюсь переходить на другой, т.к. вы попрежнему рулите среди всех игровых изданий. Но речь сейчас не об этом. Дело в том, что в последнее время мой комп перезагружается когда ему вздумается: часто перезагружается непосредственно после загрузки Windows, при попытке выключить компьютер, во время работы игр и др... Начало происходить это после установки Virtual CD 3. Надеюсь получить от вас дельный совет.

Дмитрий Бенедиктов

Скорее всего, у вас проблемы с блоком питания или с кулером на процессоре. В первом случае попробуйте отключить один из приводов, например, CD-ROM, и запустить ПК; если он будет работать без перезагрузок, то вам следует задуматься о замене блока питания на более мощный. Если же у вас хандрит кулер CPU, то перезагрузки связаны с перегревом процессора. Встроенные в него и в BIOS материнской платы инструкции заставляют компьютер перезагружаться при достижении критической температуры. Здесь стоит подумать о замене кулера или хотя бы о чистке старого. И после чистки не забудьте перед установкой обезжирить поверхность кулера и процессора и нанести свежую термопасту. Будьте осторожны и не повредите кристалл.

Уже не в первый раз на страницах "Навигатора"... я вижу обзор линеек джойстиков и рулевых установок от различных компаний. А между тем авторы раздела Action продолжают пугать читателей жутким управлением, которое демонстрируют портированные с консолей или кроссплатформенные продукты. Так не пора ли донести до игроков прелести такого, казалось бы, чуждого PC-игрокам девайса, как геймпад? Приобретя примерно 4 месяца назад устройство Thrustmaster FireDtorm Dual Power 3, я нахожу для него все новые и новые применения среди игровых тайтлов (NFS:Underground, Silent Hill 2, Rayman 3, Chaos Legion, etc.), и он не перестает радовать меня удобством и фунуциональностью, добавляя простоты и радости игровому процессу. Мне кажется, настало время нести идею приобретения приличного USB-геймпада в массы.

Moteuchi-kun

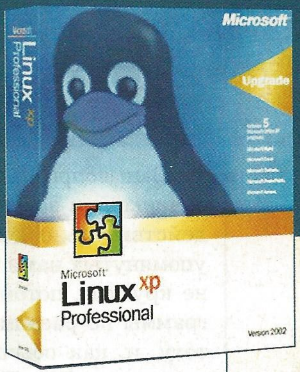


Новая модель игровых манипуляторов пользовалась большим спросом у геймеров со стажем

Обзоры рулей и джойстиков - это вовсе не уступка консолям, а надежда на то, что со временем игроки будут пользоваться манипуляторами, которые "добавляют простоты и радости игровому процессу" в соответствующих играх. И уж поверьте, управлять автомобилем при помощи руля во много раз удобней и интересней (особенно, если баранка попалась с отдачей), чем мучиться с клавишами. А насчет геймпадов, вы просто разгадали "секретные планы командования": в скором времени "под чутким руководством и недреманным оком фельдмаршала И.Б." будет проведено всестороннее изучение "орудия нашего врага" с целью поставить его на вооружение рядового и командного состава. Эксклюзивный репортаж с испытательного полигона ожидает вас в ближайшем выпуске.

Давно читаю ваш журнал, но писать надобности пока не было. А теперь появилась Проблема - да-да, именно Проблема с большой буквы, ибо перед ней спасовали все мои, поверьте не такие уж и маленькие знания. 2 месяца назад купил себе комп почти своей мечты Athlon2500+ Barton, 512Mb RAM, GF FX5200 128Mb, мать - ыAsustek A7N8X, ось - XP professional Сначал все шло неплохо, но сейчас при скачивания с CD диска фильма или просто кучи файлов жутко тормозит винамп... кошмар просто. И, насколько я знаю, такая проблема у многих. Хотя знаю примеры, когда к компу - P4, 256Mb RAM, WIN98 относятся просто наплевательски и все равно винамп в такой же ситуации ничуть не тормозит. И резак мой - NEC 9300A вообще работает довольно медленно. Кстати есть еще проблемка правда не столь очевидная - что-то мне кажется что не оправдывают себя 512 мегов оперативы - комп работает в общем быстрее чем у большинства друзей (у них, как правило, 4 пень и 256 мегов оперативы), но может это из-за процессора, а на 512 мегов ну не тянет. Ух, вроде высказался. Поможите, если сможите... плз. Заранее спасибо

Андрей



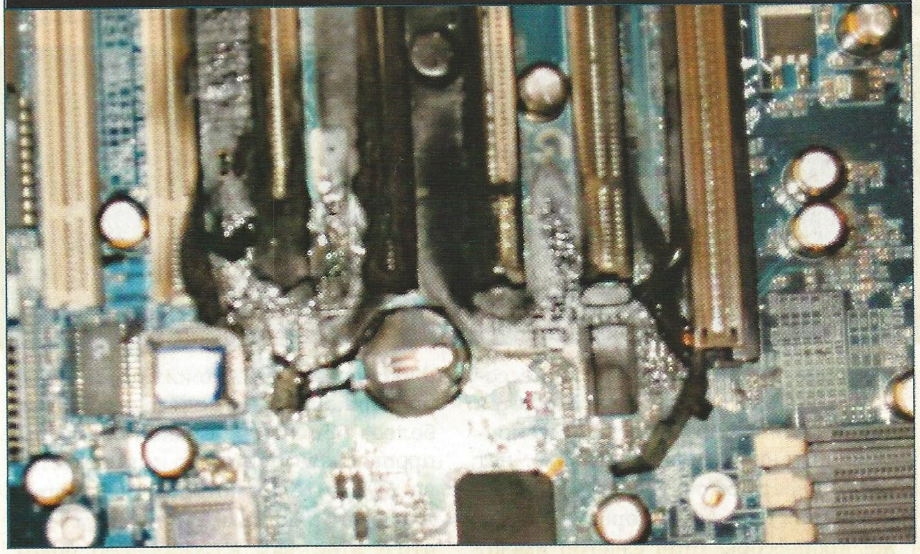
Во-первых, Athlon не приспособлен для кодирования видео, а следовательно, при "риповании" видео, его ресурсы задействуются практически на 100%. Соответственно не остается процессорного времени на обработку других приложений, в том числе и столь любимого нами WinAmp'a. Опять-таки при копировании большого количества информации с компакта на хард происходит примерно то же самое, но это уже не зависит от процессора. Если попытаться в то же время проиграть какой-либо файл с этого CD, то в связи с сильной загрузкой шины файл будет воспроизводиться рывками. Рекомендую разнести жесткий диск и пишущий привод по разным каналам (IDE 1 и IDE 2) для ускорения их работы. Во-вторых, стоит проверить, не запущен ли у вас антивирус с жестким мониторингом всех файлов, это сильно замедляет процесс копирования, поскольку он сканирует каждый файл, прежде чем его переписать. Старые версии "Антивируса Касперского" обладают выдающимися способностями по пожиранию ресурсов системы. Тонкая настройка таких программ может помочь вам получить значительный прирост производительности. И главное: чем меньше у вас программ сидит в трее и оперативной памяти в момент работы, тем меньше нагружена система и тем выше ее производительность.

Можно ли сделать на видеокарте из 64bit'ной шины памяти 128bit'ную. Если можно, то как?

Yarik

Шину на карте сделать и изменить невозможно без глубокого вмешательства в ее принципиальную схему при помощи паяльника. Но я бы делать этого не советовал, такое вмешательство влечет за собой потерю гарантии, а следовательно, в случае неудачной попытки (а таковых более 50%) - и утерю карточки, что весьма и весьма печально.

Если вы все-таки решили исправить шину паяльником, делайте так, как показано на картинке



Если Вы действительно переадресуете мое письмо на "железячников", моя благодарность в виде бутылки хорошего коньяка экспресс почтой отправится к Вам в офис... Суть вопроса такова: В №2 за 2004 год на стр. 125 заключительная часть статьи о разгоне, в частности, видеокарт. Ради интереса я заглянул в Интернет и уточнил, что моя видеокарта работает на частоте 390 МГц ядро и 700 МГц память. Конфигурация моего компа: Пеньтиум 4 (2400 МГц, шина 533, кэш 512), материнка Soltek-SL 85 DIR, память два модуля по 256 МГб DDR 266, винт 20 гигов, ну и видеокарта GeForce FX 5900 XT, 128 МГб. Заодно из Инета скачал утилитку AIDA32, установил и запустил ее. И в разделе "Видеоадаптеры" обнаружил, что видюха работает с частотой 301 (!) МГц ядро и 701 МГц память. Возник первый вопрос - почему цифры не "круглые"? И второй - почему ядро работает на частоте 301, а не 390, как заявлено в характеристике карты? Тут же качаю с Инета утилиту RivaTuner 14.3, New Year Edition, запускаю как на картинке в вашей статье, в первой строчке окошка щелкаю customize, Low-Level System Tweaks, и вижу другое окошко из трех закладок (как в вашей статье справа вверху), но "Enable low-level hardware overclocking" галочку выставить не могу, поскольку все окно целиком неактивно... Ни указатели частот не перемещаются, не выставляется "галочка" в Apply Overclocking... и так далее. И ядро работает на частоте 301 МГц... Вот что это значит и как с этим бороться?

Жду Ваш ответ. Заранее огромное спасибо!

С уважением,

Иванов Вадим, г. Новосибирск

Ваш вопрос дошел до нас (железячников), и вот ответ на него. Карта действительно должна работать на упомянутых нами частотах. Значения не круглые, потому как разные программы по-разному определяют частоту, и, как обычно, все зависит от множителя. Riva Tuner не показывает дробные значения частот и округляет их всегда в большую сторону. Отсюда и неровные значения. К тому же в комплект поставки Riva Tuner 14.3 входят несколько скриптов, позволяющих снять защиту от разгона; один из них - ForceWareAntiprotector, снимающий защиту, введенную в минипорт таких драйверов, как 53.30 и старше. Подробнее об этих скриптах и методе работы с ними можно почитать в хелпе к данной утилите. Ко всему прочему ваша материнская плата не поддерживает стандарт AGP 8x, а следовательно, ваша карта априори будет работать на заниженных частотах. Се ля ви. Вам грозит апгрейд, и с этим ничего не поделаешь. Как минимум, следует заменить материнскую плату. На что-нибудь с поддержкой AGP 8x. Например, Gigabyte GA-8IPE1000 или Albatron PX845EV1 Pro Rev.800. Это решит ваши проблемы и сделает ПК более гибким и приветливым к будущим апгрейдам. Удачи.

Помогите решить проблему. Когда я включаю комп, загружается Windows XP, и тут же зависает. Но при этом еще дисковод А: хочет считать дискету, потому что начинает гудеть. Я сначала думал, что это система глючит, но я форматировал жестяк, переустановил систему (тоже поставил XP), переустановил все драйвера. Но это не помогло. Отключал дисковод, но изменений никаких нет, так же зависает. И я не знаю, что мне делать. Чтобы работать на компе мне приходиться несколько раз перезагрузить, и он нормально работает. А комп: Celeron 2.40GHz, GeForce4 MX 440 with AGP8X, 512 МБ ОЗУ. Теперь надеюсь только на вашу помощь.

Рома aka fleack



Здравствуйте, Железная Почта, у меня проблемы с компьютером...

И снова слишком мало информации по системе. Очень сложно судить о причине ошибки без более точных данных, таких как марка и модель материнской платы, жесткого диска. Однако, по сугубо житейским соображениям, такое может случиться при неправильном подключении шлейфа FDD. На нем существует специальная чека, а на разъеме подключения небольшой паз, вот их следует совместить, тогда флоп будет подключен правильно. Если и после переподключения система продолжает подвисать, то следует проверить оперативную память, правильно ли установлена она в своем слоте. И обязательно проверьте ее из ДОСа утилитой MEMTest или TestMEM (это две разные утилиты) и установите ее целостность, нет ли в ней плохих блоков. Или попробуйте поменять модуль памяти и проверить работоспособность системы с ним.

Здравствуйте!

Я не знаю туда ли я обращаюсь, но я думаю, вы сможете мне помочь. Меня зовут Павел (Strikefighter). |:-) Прочитав много статей по Overcloking'у мне захотелось попробовать это в деле. Мой комп Intel Pentium 4 Celeron 1700 Mhz (128Kb), matherboard P4A845D Lucky Star (Phoenix Award BIOS 6.00Pg) кстати ни как не могу найти обновление Bios'a, DDR 512 Mb PC-2100. Проблема состоит в том что проц разгоняется не более чем 230 Mhz , чуть прибавив выдает ошибку "BIOS Rom Cheksum error", а еще чуть вообще отрубается... При этом я не поднимал напряжения на проц, т.к. такой опции в моем BIOSe вообще нет. Очень прошу помогите мне с этой Ху....Может что-то не так делаю. Дайте подробное описание. И еще как поднять напряжение и нужно ли это вообще. И есть ли какие нибудь скрытые возможности у этого железа.

Strikefighter

Ваша материнская плата не создана для разгона, и с этим придется смириться. На ней жестко фиксировано питание, а следовательно, нет возможности за счет увеличения напряжения повысить скорость. К тому же процессоры Intel Celeron имеют фиксированный множитель и слабо подвержены разгону. Для получения более производительной системы проще сделать апгрейд и "пересесть" на AMD Athlon, который более дружелюбен к нам, оверклокерам. Так что с "этой" вам, к сожалению, поделать ничего не удастся. Скрытых возможностей у этого железа нет, кроме того, что это весьма стабильная мамка, которая в нормальном режиме прослужит вам еще довольно долго. Да и процессор не должен подкачать.

Меня зовут Олег, я инвалид 1 группы, почти весь парализован, но очень люблю компьютерные игры, особенно action. Играю я без мышки, т.к. ни один палец не работает, использую управление курсором с клавиатуры. Это трудно, но я научился. И тут я в вашем журнале прочитал о трекере TrekIr2. Пожалуйста, расскажите о нем подробнее. Можно ли его использовать в играх - стрелялках, и в Windows вместо мышки?

Олег Желтов

Такая возможность хотя и не документирована, но присутствует. Играть в шутерах при помощи его можно. На страничке производителя и в идущем в комплекте с устройством мануале очень точно обрисованы все шаги "обучения" манипулятора. По умолчанию он может работать как обычная мышка, и при повороте головы картинка на экране будет поворачиваться в нужную вам сторону. Он "захватывает под свой контроль" функцию "mouse look" в игре, и вы поворотом головы управляете действием на экране. Из игр, в которые изначально встроена поддержка этого устройства, на рынке сейчас присутствуют только разнообразные авиасимуляторы (LOCK ON: Modern Air Combat, MS Flight Simulator 2004, IL2 Sturmovik, Battle of Britain и несколько других). Что же касается использования контроллера TrackIR2 в шутере, то впечатления остаются двоякие. С одной стороны, мы получаем более реалистичное управление своим аватаром в игре, а с другой - шансы на победу существенно уменьшаются, так как она требует приложения больших усилий, чем при игре с мышкой и клавиатурой. Дело вот в чем: управляя положением головы при помощи TrackIR2, мы будем испытывать затруднения с прицеливанием, а следовательно, и поражением цели. Все, как в жизни: для того чтобы прицелиться, нужно сосредоточиться на этом процессе, затаить дыхание, подвести прицел под цель и, на выдохе, плавно произвести выстрел. Только если все проделано достаточно тщательно, вы сумеете поразить врага. Если это вам по плечу - дерзайте. Немного практики и вам покорятся любые стрелялки, дайте срок. И запаситесь терпением.

Помогите, кто нибудь. Я сам не знаю что делать, при работе винта может в любой момент прозвучать такой металлический щелчок и комп виснет, а индикатор винта постоянно горит, приходится нажимать Reset. Винт у меня Maxtor 40Gb, 5.4.

Infernal

А здесь вам не поможет ни чудо, ни кто-либо еще. Диску можно сказать "прощай". Самое главное, пока он еще работает, успеть скопировать важную информацию на другой носитель. Металлический звон означает, что у вашего харда "расшалились" головки. Они просто "грызут" пластины, и дело это ничем хорошим не кончится. Лечить это трудно и дорого, проще купить новый хард. К сожалению, другого решения здесь просто нет.

Привет лучшему игровому журналу России! Помогите решить мой трабл. Все началось с того, что я купил Варкрафт (лицензионный). Во время игры комп часто зависал или иногда игра просто вылетала с сообщением:

This application has encountered a critical error:
FATAL ERROR!
Program: E:\GAMES\WARCRAFT III\WAR3.EXE
Exception: 0xC0000005 (ACCESS_VIOLATION) at 0167:B017AEC4
The instruction at '0xB017AEC4' referenced memory at '0xF3784468'.
The memory could not be 'written'.

Я полез в Readme и, следуя тамошним советам, поставил свежайшие дрова для видюхи с вашего диска переустановил Dx, но это не помогло. Тогда я взял у друзей видеокарту и память, но результат был таким же. Я забил на это дело, но вскоре зависать стали и фильмы при их просмотре во всех без исключения проигрывателях. Сообщаю конфигурацию компа: pcpartner 249/220 KT133A socket A, AMD K7 Duron 1300 MHz, 256 Mb SDR RAM PC 133, Geforce 2 MX400 64 Mb, Seagate Barracuda 7200.7 80 GB, звуковая карточка встроенная AC 97, операционок 2 Windows98 SE и Windows XP professional. Заранее спасибо.

ER-saDIst

У меня тормозит фильм The Matrix, подскажите, что делать



Обязательно протестируйте память, судя по ошибке, у вас проблемы с оперативкой. Неплохо бы "прогнать" на машине утилиту TestMEM, она поможет определить, есть ли в модуле повреждения или нет. Если компьютер все еще на гарантии, то рекомендую обратиться в сервис-центр фирмы-продавца. Если же вы уверены в своих силах, то попробуйте самостоятельно установить другой модуль памяти, и проблема должна исчезнуть.

На вопросы отвечал Андрей БУТУСОВ.

Орфография и пунктуация в письмах сохранена. Гневные отклики, признания в любви к материнским платам от ____ (это рекламное место сдается - прим. ред.) и просто вопросы, касающиеся компьютерного железа, шлите на hardmail@gamenavigator.ru

Дмитрий “Sol” СМЫСЛОВ

Секреты сингловодства

Близость с женщиной восхитительна, но ее присутствие невыносимо.
Альбер Гинон

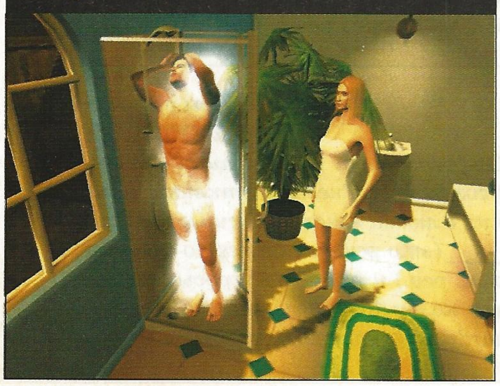
В принципе, понятие “победить” к Singles - Flirt up your life! неприменимо. Авторы не ставят перед игроками каких-либо четких задач, ограничивая их инициативу. А потому и советы будут носить общий характер, направленный на комплексное улучшение “погоды в доме”. Первая половина посвящена обустройству жилища, вторая – отношениям между героями. Примерно в таком порядке вам и придется добиваться успеха.

Строим дом

От того, насколько правильно вы распланируете свою будущую жилплощадь, во многом зависит благополучие ее обитателей, а потому стоит обратить внимание на несколько важных деталей. С самого начала у вас должен быть обособленный санузел (лучше, совмещенный, это нормально), пара спален (поначалу герои стесняются друг друга, так что пусть спят через стенку), кухня-столовая (ее огораживать не надо) и гостиная (пятачок пола, на котором стоят диван, столик и телевизор). Стартовых денег на это вполне хватит, и сожители будут чувствовать себя комфортно.

Конструируя очередную комнату, не торопитесь ставить стены, их снос в случае ошибки будет стоить дополнительных денег, бесплатного Undo в игре пока что нет. Сначала скомпонуйте мебель, освещение и декор, а потом просто обнесите все это перегородками. Начните с ванной, расположив ее неподалеку от входа. Расставьте там ванну, унитаз, умывальник, угловую полку для химии, а на пол около ванны положите коврик. Затем рядом с ванной соорудите спальни, предусмотрев в каждой из них минимум по кровати. Комод или платяной шкаф можно сделать общим, поставив его в холле или около ванной комнаты. Также недалеко от ванной стоит разместить и столовую. С самого начала нужно раскошелиться на холодильник, плиту, посудомоечную машину и приличный мусорный бак, остальное - факультативно. Денег на все это великолепие хватит, а на поверку окажется необходимым: холодильник позволит реже вставать к плите, плита, в свою очередь, – реже питаться пиццей непонятного происхождения, посудомойка сэкономит время на уборку со стола после еды. Кстати, не забудьте этот самый стол и пару стульев к нему. На оставшиеся деньги обязательно купите диван и телевизор, по желанию – столик и музыкальный центр. По сделанным комнатам останется лишь развесить светильники и можно начинать процесс воспитания собственной идеальной пары. Украшательства в виде картин, штор, обоев, напольного покрытия и прочей чепухи потерпят до лучших времен.

Все, завтра же покупаем еще одну душевую кабину



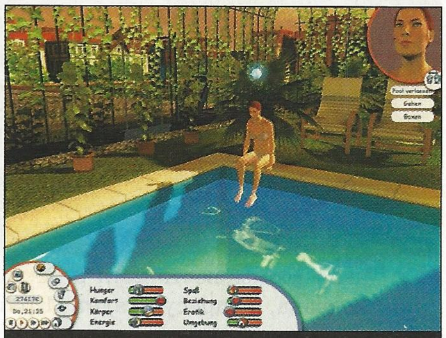


Сразу после душа потребность в гигиене минимальная. Сейчас зубы почищу и спать



Мечта вуайериста

Теперь, когда мы определились, как раскидать мебель по квартире, разберемся, что именно будем раскидывать. Все предметы интерьера в Singles определенным образом влияют на эмоциональное состояние жильцов. В зависимости от этого, а также, конечно, от цены, все имущество можно поделить на три основные группы: старое, новое и эксклюзивное. При первоначальной меблировке квартиры стоит отдать предпочтение мебели среднего класса, получив при этом максимум приятных ощущений от ее внешнего вида при минимуме затрат. По мере роста семейного бюджета можно будет позволить себе постепенно менять мебель на более престижную, а также тратиться на всякие мелкие глупости. Начать нужно с ванной, потому что именно там герои проводят большую часть времени, затем разобраться со спальнями и кухней. Далее можно заняться обновлением гостиной или оборудовать кабинет с рабочим столом, компьютером, книжным шкафом, а также парой тренажеров. Помните: чем дороже вещи, тем, в большинстве случаев, сильнее эффект от их применения: дорогой диван комфортнее, следовательно, на нем лучше высыпаешься, модельная ванна обойдется в копеечку, но после нее и тело дольше не засалится, а есть-то вообще нужно исключительно за столом штучной работы.



Хоть какое-то развлечение, а то личной жизни все равно никакой (смотрите на рейтинги)

Когда кошелек будет разрываться от денег, можно начать эстетствовать, развешивая по стенам картины и постеры, меняя светильники, обои, ламинат и прочее. Кроме того, довольно дорогостоящее занятие – оборудование террасы с бассейном. Цены на уличные растения, оградки и квадрат бассейна мигом заставят перестать питать иллюзии относительно своего благосостояния.

Закончили со стройкой, начинаем налаживать личную жизнь.

Строим жизнь

У персонажей есть определенные потребности, в удовлетворении которых и придется провести львиную долю игрового времени, атрибуты, отражающие их успехи в той ли иной области взаимоотношений, и ряд постепенно развивающихся способностей. Разберемся по порядку. Для удовлетворения любой из “нужд и чаяний” героев предусмотрены логичные способы вроде сна, еды или, что наиболее важно, общения. С материальной стороной вопроса все понятно: не допускайте, чтобы уровень, соответствующий голоду и иже с ним, сильно зашкаливал, и все будет в порядке. От усталости или грязи никто, конечно, не умрет, но вот времени на устранение запущенной проблемы придется затратить на порядок больше, чем на оперативное решение.

Куда тоньше обстоят дела в сфере общения. В Singles есть четыре основ-



Классическая планировка: ванная между спальнями и столовой, гостиная, холл. Вот только компьютер у входной двери — это ноу-хау

ных манеры ведения беседы: дружеская, развлекательная, романтичная и, само собой, интимная. Ни один разговор не остается безнаказанным, каждое слово влечет изменение потребностей в веселье, любви или сексе, а также соответствующих атрибутов. Чтобы было проще, рассмотрим на конкретном примере. В свободную минутку Боб подкатывает к Эллен и рассказывает ей последний анекдот. В результате у обоих возрастает рейтинг веселости и, как ни странно, романтического отношения друг к другу, а также пополняется "дружеский" атрибут. В ответ Эллен решает немного пофлиртовать, в процессе чего романтизма в настроении явно уменьшается, зато пространство вокруг пропитывается сексуальностью, а наши герои прокачивают атрибуты любви и эротики. Наращивание этих атрибутов со временем оказывает влияние на поведение героев (в основном, уменьшая их стеснительность), а также открывает новые возможности для общения.

С течением времени персонажи накапливают очки опыта и наращивают уровни. По достижении каждого из них можно усилить одну из восьми способностей aka перков. На начальном этапе стоит обратить внимание на моральные качества подопечных, усиливая таланты к флирту и романтике. Затем позаботиться об их карьерных успехах, одновременно с увеличением дохода начав благоустройство жилища. Следующим шагом станет распределение домашних обязанностей: нужно определиться, кто будет отвечать за уборку, приготовление пищи, ремонт и т.д. На сладкое можно оставить вопросы умения веселиться и общего трудолюбия.

Все это происходит на фоне постоянного роста голода, усталости и желания пойти в туалет. Проза жизни, никуда не денешься. В этой связи совет – не запускайте ситуацию, потому что флирт сквозь еле сдерживаемое зевание принесет далеко не те результаты, на которые рассчитывали изначально. Прекрасно понимаем, что хочется как можно быстрее загнать персонажей в постель, постарайтесь все же отвлечься от этого и научиться увязывать удовольствия с повседневной рутиной. Для этого разберемся с тактикой ежедневного поведения.

Герои просыпаются в 6.00, могут идти на работу с 9.00, возвращаются в районе 17.00-18.00, лечь спать имеет смысл в 22.00-23.00. Таким образом, у нас три часа на утренние сборы и четыре-пять на общение вечером при условии, что завтра опять на работу. При таком режиме запросто можно растерять все с трудом достигнутые зачатки симпатий, а потому залог успеха - в минимуме лишних движений и потерь времени.

Сразу после подъема один из персонажей идет в ванную, где выполняет полный утренний туалет, а другой приступает к завтраку, потом они меняются местами, последний убирает со стола за двоих. Это позволит обоим уйти на работу вовремя, а значит, и вернуться не очень поздно. Кстати, на первых порах не забудьте после душа переодеться во что-то приличное, стеснительный тамагочи при виде соседа рванет переодеваться и потеряет драгоценные минуты. Как только появится возможность, стройте дополнительный санузел. Во-первых, это повысит настроение героев, во-вторых – ликвидирует очереди. Вечером действуйте по той же программе: один - в душе, другой - на кухне. Скорее всего, освободятся они одновременно, и останется время на романтические диалоги, совместный просмотр телевизора и прочее. Подолгу старайтесь не засиживаться, иначе перс не выспится, больше устанет на работе и будет вынужден лечь раньше на следующий день, в итоге мало что выиграет.

Надеемся, что эти советы помогут разобраться в тонкостях Singles - Flirt up your life! на первых порах, и искренне желаем удачи и успехов.

H



Вопрос меблировки не терпит суеты

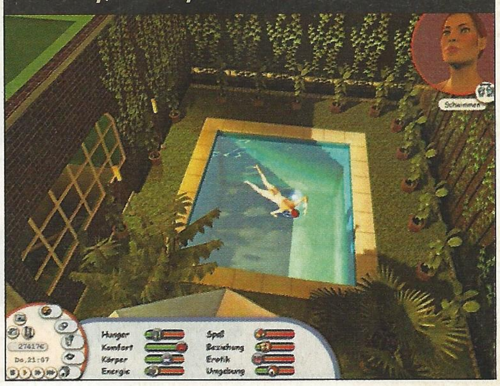


Скромный семейный ужин. Ничего, Бог даст — поднимемся

Это они называют "романтический поцелуй". Кстати, романтика-то на нуле, девчонки времени не теряют



Я не тону, я плыву



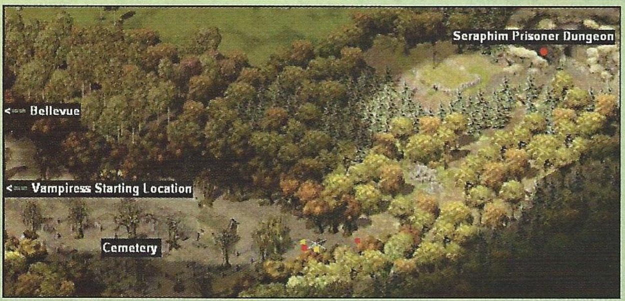
Sacred



На карте желтыми кружками указано расположение Easter Eggs. Помимо простого удовольствия, тех, кто не поленится посетить эти места, ждет и кое-какая материальная выгода.







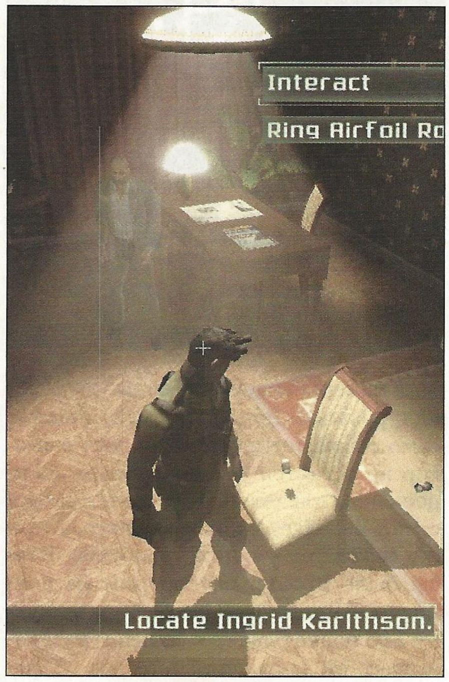


THE PACMAN DUNGEON - своеобразный трибьют классической игре Pac-Man расположен в лесу к западу от города Faeries Crossing. В этом донжоне вам предстоит собирать желтые шарики, одновременно уворачиваясь от неубиваемых призраков.

THE ORC HOLIDAY RESORT ISLAND - курорт для орков, уставших от бессмысленных попыток завалить протагониста, находится на южной оконечности пустыни. Чтобы попасть на остров, кликните на лодке. Здесь вас ждет квест, наградой за выполнение которого служат стильные солнечные очки.

SERAPHIM LIGHTSABRE - чтобы заполучить в свои руки джедайский лазерный скальпель, вам предстоит вначале спасти Серафиму из плена культистов (от стартовой локации Вампира на восток к кладбищу; от кладбища на север к пещере). Потом вы найдете спасенную возле развалин к востоку от Aish-Jadar. Пользоваться шворцем может только Серафима.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Зайдите в поддиректорию игры \offline\system\ и найдите файл SplinterCell2User.ini. Сделайте резервную копию этого файла и откройте его с помощью любого текстового редактора (сойдет и обычный Notepad). Найдите в тексте то место, где идет привязка команд к функциональным клавишам "F".

Пропишите для этих клавиш следующие значения (нажатие этих клавиш во время игры будет активировать конкретный код):

F2=Invincible - неуязвимость;

F3=Ammo - патроны до максимума;

F4=summon echeloningredient.estickyshocker - шокер-липучка (снаряд для подствольника);

F6=summon echeloningredient.eringairfoilround - вакуумное кольцо (снаряд для подствольника);

F7=summon echeloningredient.efraggrenade - граната;

F9=summon echeloningredient.estickycamera - камера-липучка (снаряд для подствольника);

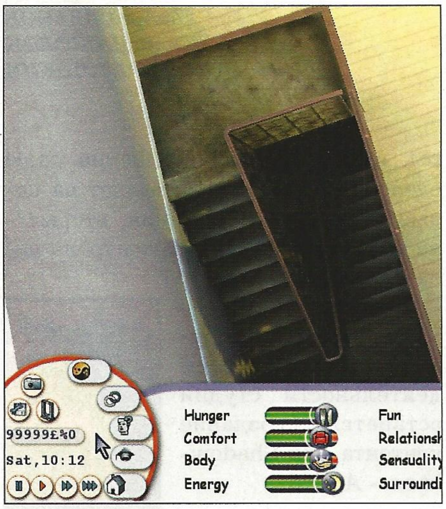
F10=summon echeloningredient.ediversioncamera - диверсионная камера (снаряд для подствольника);

F11=summon echeloningredient.ecamerajammer - постановщик помех для видеокамер (снаряд для подствольника).

Singles - Flirt Up your Life!

Воспользуйтесь любым текстовым редактором (например, "Блокнотом") и откройте файл "savegame?.dat", где "?" - номер сохраненки. Найдите в тексте файла слово "money" и замените цифры последнего на 999999.

Если вы хотите начать игру с приличным стартовым капиталом, то вой-



дите в подкаталог "Config" внутри директории игры. Откройте текстовым редактором (подойдет все тот же "Блокнот") файл "game.cfg". Найдите в тексте слово "money". Поменяйте цифры после него на 999999999. Это - максимально возможное количество денег. Чит действует в любом режиме игры.

Блицкриг: Операция север и Блицкриг: Total Challenge

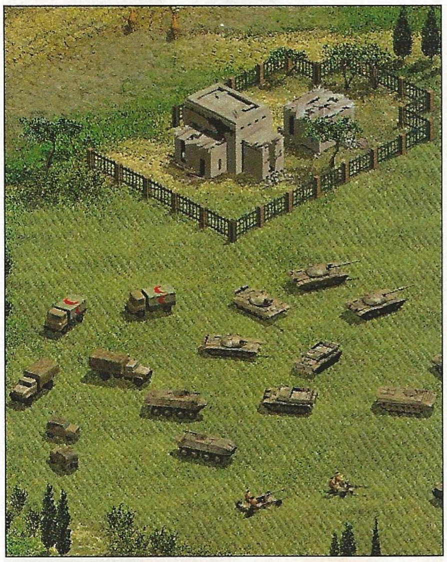
Во время игры нажмите [~], вводите коды:

@Password("Panzerklein") - самый главный чит необходим, чтобы можно было вводить все остальные;

@God(0,1) - неуязвимость;

@Win(0) - выиграть миссию.

Противостояние. Война в Заливе

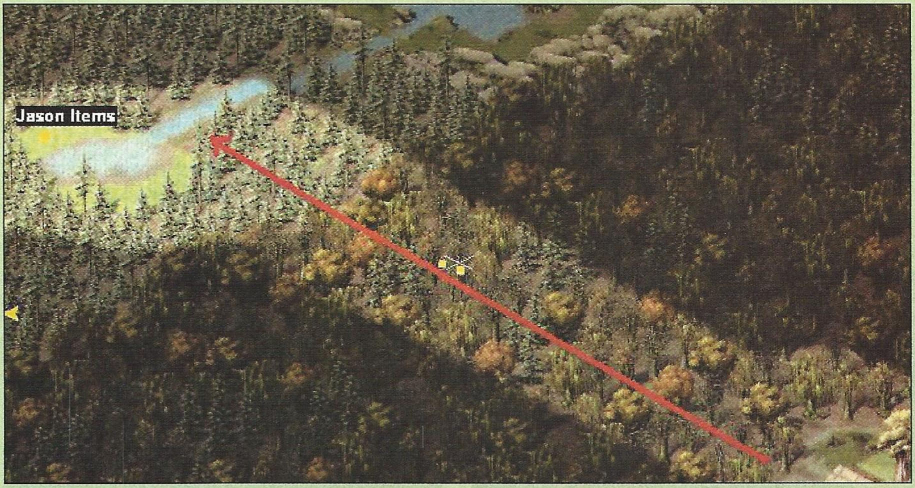


Нажмите Enter и водите следующие коды:

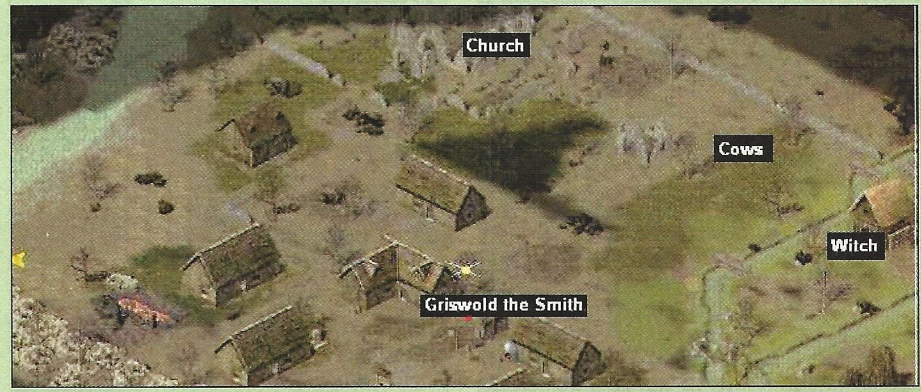
Koenigstiger - неуязвимость;

Omniscience - открыть всю карту;

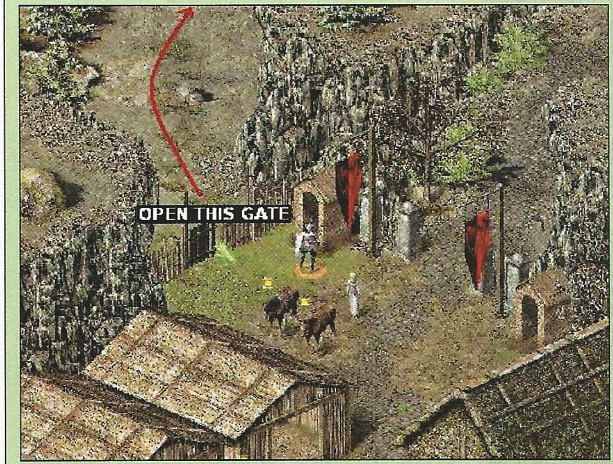
Blitzkrieg - выиграть миссию (при этом в режиме кампаний, вас не допустят к следующей миссии, а "выбросят" в основное меню).



JASON ITEMS - читерский набор из хоккейной маски и мачете имени тов. Джейсона можно найти к северо-западу от Drakenden. Ищите их под камнями, которые складываются в имя знаменитого маньяка. Устроить врагам "Пятницу, 13", увы, сможет только Гладиатор.



TRISTRAM - полуразрушенный городок, с которого, собственно, и началось триумфальное шествие Action/RPG по экранам наших мониторов почти досконально воспроизведен в игре. Ищите Гризволда и компанию севернее Moorbrook.



Сокровища драконов

На карте красными кружками обозначено местоположение всех драконов игры. Имейте в виду, что добраться до дракона на острове вы сможете только через телепорт в подземелье под Crows Rock, вход в которое вы найдете возле городских конюшен.

В непатченной английской версии игры много досадных глюков. Но есть и один полезный. В игре присутствуют семь драконов, некоторые из которых сторожат горы сокровищ. Так вот, из этих гор золота, при наличии терпения, можно извлечь любой предмет в игре!

Делается это следующим образом. Подходите к куче золота, помеченной как "Cursed Treasure" ("Проклятое сокровище"). Вытаскиваете все, что в ней лежит, потом делаете Quick Save. Далее делаете Quick Load - и удивляетесь. Куча "проклятого сокровища" вновь полна, а предметы, которые вы вытащили из нее ранее, спокойненько лежат в Inventory. Снова вытаскиваете все из кучи, снова Quick Save. Далее Quick Load... ну, вы все поняли. Обратите внимание, что предметы, которые вы вытаскиваете, каждый раз меняются. Собственно говоря, если вы хотите заполучить полный комплект специальных доспехов (Unique Set) для вашего персонажа, этот способ - единственно надежный, т.к. иначе вам придется проходить Sacred не раз и не два. Внимание! Качественные предметы генерятся случайно, примерно раз в три-пять "циклов", так что запаситесь изрядной долей терпения.

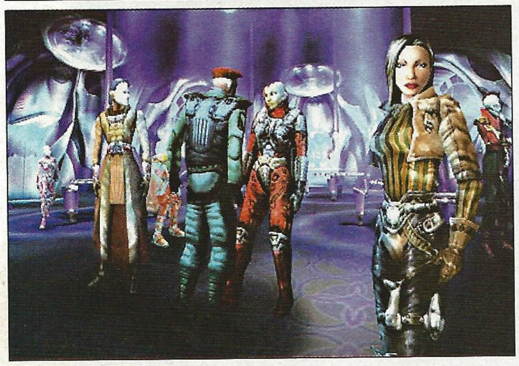
КОННЕКТ

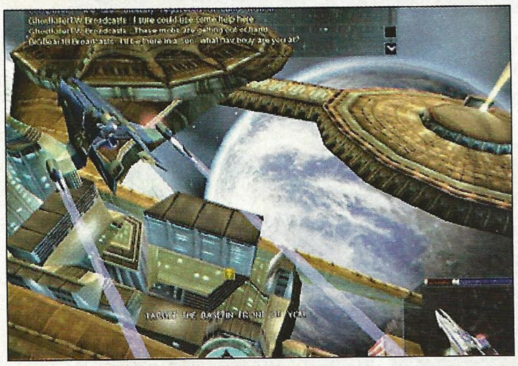
Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН

Коллапс

Earth & Beyond уходит в небытие









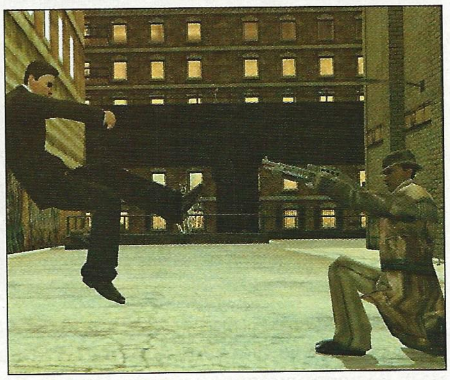
Двадцать второго сентября этого года завершит свое существование целая галактика. Electronic Arts решила прекратить поддержку игры Earth & Beyond. Официальной причиной названо "перераспределение ресурсов компании с целью создания новых игр". Разработчики отправлены на строительство Ultima X: Odyssey, робкие попытки энтузиастов выкупить исходный код решительно пресечены. - *А.Р.*

Ubisoft Offline

Те, кого не имеет Матрица



Разрешите вас перебить



Вслед за Microsoft еще одна компания решила пересмотреть свою политику на рынке онлайновых игр.

И название этой компании, кстати, тоже оканчивается на -soft. Ubisoft. Всемирно известный паблишер решил отказаться от участия в реализации проекта The Matrix Online. Причина такого решения напрямую не называется, но подразумевается неуверенность маркетологов в успехе игры. Все издательские права переходят в единоличное пользование Warner Bros. Interactive Entertainment.

Судя по всему, решение Ubisoft никак не повлияет на процесс создания игры. Из стана разработчиков сообщают о готовности запустить открытую бету в ближайшие месяцы и закончить работу над игрой не позднее осени. - *А.Р.*

Большие маневры

Волчья стая для Ubisoft

И еще одна новость, напрямую касающаяся Ubisoft. Компания Wolfpack Studios, создавшая онлайновый мир Shadowbane и работающая над аддоном к нему, была выкуплена издательством. Из интервью представителей сторон стало ясно, что и девелоперы, и паблишеры несказанно рады сделке. Первые рассчитывают на новые финансовые вливания, вторые - на возможность полного контроля издаваемого продукта.

Сокращений в Wolfpack не планируется, а основным полем деятельности студии останется создание контента для Shadowbane. - *А.Р.*



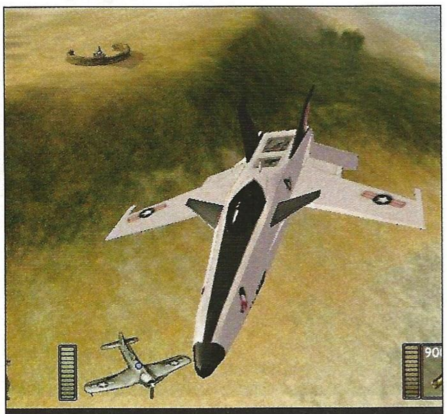






Как вы шхуну назовете?

Hasbro потребовала свернуть разработку мода



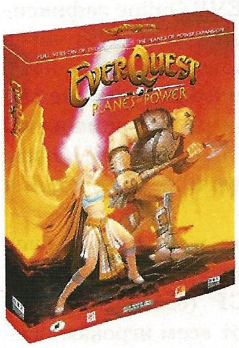
Отлетались...

Случаев, когда модификации для той или иной игры закрывались под давлением фирмы-производителя, не так уж много. Из наиболее ярких примеров можно вспомнить Aliens TC для Quake и Generations для Quake II, теперь этот список пополнился G.I. Joe, модом для Battlefield 1942.

Еще в конце марта сайт многообещающей модификации (первую бету G.I. Joe вы могли видеть на одном из наших дисков) был закрыт, а на его месте появилась черная страничка. На ней красными буквами написано, что Hasbro, производитель серии игрушек G.I. Joe, потребовала закрыть мод. По словам авторов, они пытаются связаться с представителями Hasbro, но и по сей день безрезультатно. - *Ю.П.*

Немного статистики

EverQuest - 1827 дней в строю



В марте исполнилось ровно пять лет с момента старта EverQuest.

Sony Online Entertainment по этому случаю представила общественности впечатляющий список достижений:

- 78 лет - столько лет самому старому игроку в EverQuest, а самому молодому - 9;
- 560 кв. км - площадь игрового мира;
- 100000 виртуальных деревьев;
- 40000 уникальных предметов, три тысячи все еще в розыске;
- 1500 серверов соединяются при помощи 29 км кабелей;
- 2.5 миллиона - тираж EverQuest и всех вышедших за это время адд-онов;
- 430 км - такое расстояние получится, если выложить рядышком все коробки EQ (до Луны, однако, еще расти и расти);
- 420000 активных эккаунтов;
- 184 тысячи лет - столько в общей сложности наиграли эти люди;
- 118 тысяч человек - максимальное количество одновременно игравших пользователей;
- 12 миллионов персонажей в игре;
- 10 квадриллионов (квадриллион - 10 в пятнадцатой степени) байт - столько было отправлено от SOE пользователям. - *А.Р.*

Пусто место свято не бывает

MMORPG для Microsoft



Не успели мы даже толком взгрустнуть по поводу закрытия проекта Mythica, как Microsoft Game Studios уже подыскала замену. Нишу "перспективной онлайновой игры нового поколения" заняла Vanguard: Saga of Heroes, первый проект студии Sigil Games Online.

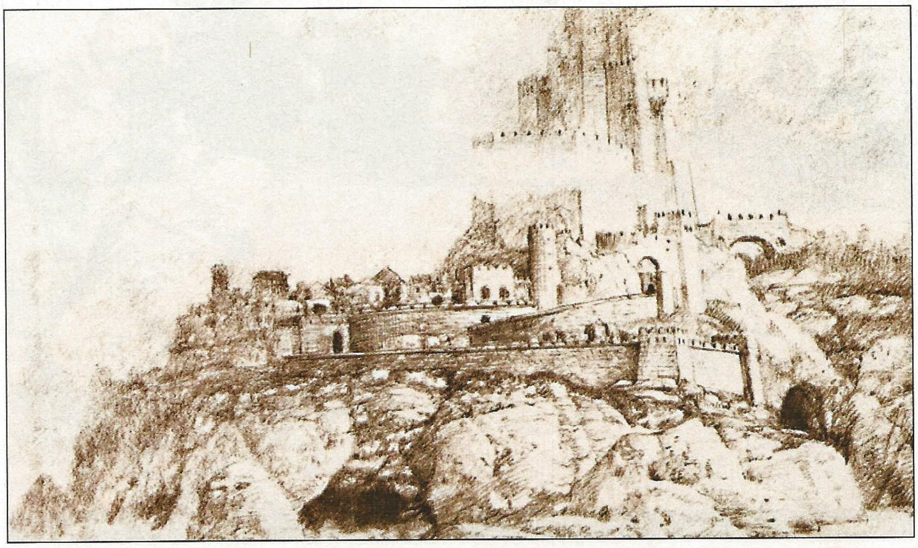
Основана Sigil была еще в 2002 году Брэдом МакКуэйдом и Джеффом Батлером, которые в свое время принимали самое деятельное участие в создании вселенной EverQuest.

О своем детище разработчики пока что говорят лишь в общих словах, не объясняя толком, ни что они подразумевают под "новым поколением", ни в чем они видят перспективы. По сути, единственная достоверная информация о Vanguard заключается в том, что мир игры будет выдержан в стиле "высокой" фэнтези.



Этот информационный вакуум, конечно, вскоре заполнится, и нельзя также не отметить то, что проект, создаваемый столь искушенными в своей профессии людьми, имеет серьезные шансы на успех. - *А.Р.*





Battlefield 2

Строчит пулеметчик за нефти галлончик

В каждом слухе есть доля слуха. Особенно, если этот слух связан с известным проектом. Не далече, как в феврале, на форуме шведского коммюнити Battlefield 1942 проскочила информация о том, что DICE работает над новым проектом. И что проект этот будет продолжением Battlefield 1942, которая к настоящему моменту разошлась тиражом в два с половиной миллионов экземпляров.

Ситуация прояснилась в конце апреля, когда на сайте CGW появился анонс статьи из июльского номера. Речь в этом материале будет идти об игре под названием Battlefield 2. Название это рабочее, зато уже есть кое-какая информация. Становится понятно, почему DICE купила модификацию Desert Combat за такие большие деньги (полмиллиона долларов). Дело в том, что действие Battlefield 2 происходит не где-нибудь, а в Ираке. Не стоит забывать, что Trauma Studios довела Desert Combat до состояния, близкого к релизному, то есть были смоделированы практически все необходимые техника и оружие. Остается только все это хозяйство перевести на новый движок, нарисовать кучу карт, и дело в шляпе. Тем, кто еще сомневается в том, что у DICE уже все схвачено, спешим сообщить, что за день до откровений CGW состоялся анонс Battlefield Modern Combat. Эта игра, ориентированная на консоли, также предлагает боевые действия в Ираке. Есть серьезные основания говорить о том, что Battlefield Modern Combat и Battlefield 2 - такие же близнецы-братья, как Unreal Tournament 2003 и Unreal Championship. - *Ю.П.*



Заряжай!

Борьба с читерами

По стопам Blizzard



А будут жульничать, перекроем кран!

Лидер в деле борьбы с читерами, компания Blizzard опять провела массовые репрессии. В результате было закрыто 308500 эккаунтов игроков в StarCraft и WarCraft III. Основной удар пришелся по читерам в StarCraft - там было удалено 291000 эккаунтов, в то время как в WarCraft III пострадало "всего" 16000 эккаунтов (причем 6000 связанных с ними ключей были забанены в ladder'е на один месяц). Еще 1500 владельцев CD-key, повторно уличенные в мошенничестве, были забанены в ladder'е навсегда.

В свою очередь компания Valve, долгое время пускавшая дело борьбы с читерством в своих играх на самотек, решила последовать примеру Blizzard и взять нечестных игроков в ежовые рукавицы. Представитель компании Ник Шаффнер обратился ко всем игрокам со следующим призывом: "Не стесняйтесь посылать по электронной почте линки на сайты, содержащие читы, или присылайте сами читы, если вы подозреваете, что они еще не обнаруживаются нашей программой VAC. Мы также можем предложить награду первому человеку, который предоставит нам бета-версию еще не выпущенных читов". - *А.И.*

Мистер Андерсон?

Интернет-пейджер в The Matrix Online



Секундочку! Мне нужно позвонить

Крупнейший американский провайдер America Online (AOL) и Warner Bros. достигли соглашения, по которому в готовящейся онлайновой ролевой игре The Matrix Online в качестве средства общения между игроками будет использован популярный в США интернет-пейджер AOL Instant Messenger. Таким образом, погружаясь в Матрицу, можно будет не терять связь с друзьями, которые не играют в The Matrix Online.

Это вам не реклама реальных товаров в фильмах и видеоиграх, а уже нечто большее. В каком-то смысле - даже навязывание этого самого AOL Instant Messenger. За подобные вещи Microsoft уже затаскали по судам всего мира с исками о недобросовестной конкуренции. Теперь дело за издателями игрушек? - *А.И.*

Массовость

Барьер взят

Воскресным вечером одиннадцатого апреля сервер EVE Online зафиксировал рекордное для этой игры число одновременных подключений - 9144. Это не только великое достижение для вселенной EVE, но и потенциальный мировой рекорд для всех MMO-игр (имеется в виду число подключений к одному серверу).

Все дело в том, что рядом гибнет другая онлайновая галактика - Earth & Beyond. А CCP (создатели EVE Online) предлагают всем игрокам, желающим перейти к ним из E&B, дополнительное бесплатное время для ознакомления с игрой. - *А.Р.*



158 НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА Май 2004 WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Fallen Earth

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Icarus Studios
★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.fallenearth.com

С современной модой на пост-апокалипсис никому не надо напрягаться, чтобы представить Землю после глобальной катастрофы. Всевозможные прогнозы такой ситуации мы уже видели в десятках фантастических фильмов и игр. А что, если реальность будет еще хуже? Смогут ли дикие формы жизни стать еще более дикими, а животные, специально выведенные для того, чтобы быть транспортом, оружием, источниками сырья, одичают и, более того, мутируют и размножатся?

Так вот, все это уже случилось. А вы, ранее использовавшие возможности собственного мозга на жалкие десять процентов, теперь в состоянии контролировать каждый нейрон.

В игре обещан бесконечный мир с подгружаемыми в реальном времени регионами, что избавит игроков от ожидания загрузки очередного "уровня". Чтобы игрок не перенапрягся при перемещениях, он сможет использовать различные виды транспорта, начиная с одноместных джипов и заканчивая целыми автобусами. Причем каждый из них можно будет апгрейдить, навешивая броню и вооружение.

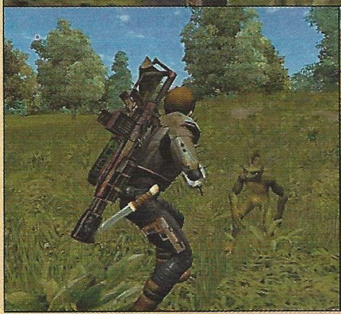
Помимо стандартного отстрела монстров, в игре будут присутствовать миссии, получаемые от неписей. Некоторые из них, к тому же, будут ориентированы не на одного игрока, а на команду. PvP будет дозволено лишь в определенных районах, куда, в случае вашего согласия, вы сможете попасть по ходу выполнения миссии. Кроме всего этого, вас ожидают развалины старой цивилизации с ее древним оружием, соседство примитивной технологии с самой продвинутой и многое другое.

Судя по доступным на сегодняшний день скриншотам, картинка в игре будет довольно-таки неплохой. Модели, хоть и убого текстурированные, все равно смотрятся прилично.

Первый этап бета-тестирования Fallen Earth предполагается начать этой весной, и только где-то через годик игра начнет проявлять себя во всей задуманной красе.

Значит, это вам не нравились бактерии под ободком унитаза!







Mimesis Online

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Tannhauser Gate
★ Разработчик Tannhauser Gate ★ Дата выхода Не объявлена
★ Сайт www.mimesisonline.com

Вселенская катастрофа, втянувшая в себя многие миры, спутала тонкие нити реальностей, и к нам на планету проникли существа, которые не могли привидеться и в кошмарном сне.

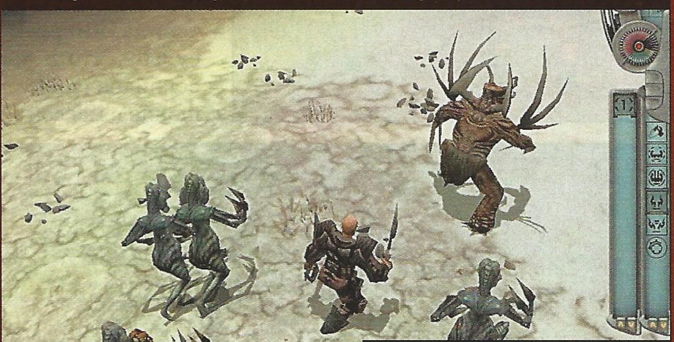
После катаклизма прошло шестьсот лет.

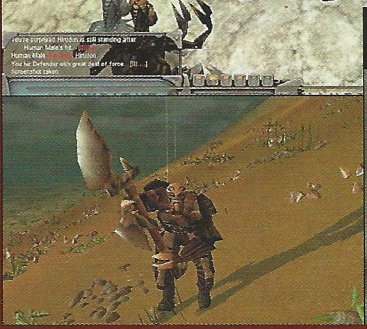
Люди научились сопротивляться и развили в себе новые способности. А теперь в этот ад приглашают и вас. Mimesis Online – мрачная игра в мрачном мире. Повсюду пустыни и обломки старой цивилизации, жуткие монстры, овладевшие ментальной силой, высокотехнологичным, по меркам этого мира, вооружением. Есть и другое страшное оружие, способное поражать любого, – псионика. Каждый игрок будет обладать определенным набором ментальных сил, которые совершенствуются по мере прокачки. Ну и, естественно, против нас играет не только планета, но и самые жуткие твари во всей Вселенной – люди. Овладевшие той же силой, они будут стремиться уничтожить вас в кратчайшие сроки и с минимальными осложнениями.

На данный момент в игре всего три возможных персонажа – двое людей и один хирудон, невообразимый ящерочеловек. Набор скинов для каждого перса минимален, так что близнецов огромное количество. Интерфейс немного необычен для игр подобного рода. Он выполнен в неком модерновом стиле, который предполагается использовать и для всех элементов дизайна. Сама же графика не содержит никаких изысков, модели чаров выглядят, мягко говоря, необычно, видимо, люди претерпели не только ментальные изменения.

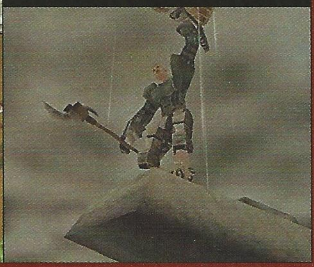
Игра находится в разработке уже свыше трех лет, и за это время она прошла несколько стадий бета-тестирования. Нынешняя, кажется, будет и последней, хотя в ней не замечено ни красивой картинки, ни приличного геймплея. Судя по сетованиям многочисленных тестеров на форуме поддержки, Mimesis не сбалансирована и играть в нее интересно только в самом начале, пока только вникаешь в суть происходящего. Более того, примерно семьдесят процентов сообщений форума содержат высказывания типа "А вообще есть кто-нибудь, кто в нее сможет играть?" или "Насколько длительным будет процесс умирания этой игры?". В общем, о нынешней Mimesis Online нельзя сказать ничего хорошего. Конечно, можно допустить, что все недоделки – явление временное и что к релизу все будет круто, но есть и серьезные сомнения в том, что эта игра окажется когда-нибудь на прилавках.

Монстрики слева идут исключительно парами... Весна...





Ой, дождик пошел, дай хоть щитом прикроюсь



FINAL FANTASY XI

Дмитрий ГЕРЦЕВ

Многопользовательская фантазия



★ Жанр MMORPG ★ Издатель Square Enix USA ★ Разработчик Square Enix ★ Рекомендуется Pentium 4 1.4 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb), выделенка ★ Сайт www.playonline.com/ff11us/index.shtml

Историко-философское вступление (которое все-таки стоит прочитать)

Если вам доводилось соприкасаться с сегодняшними "массивными" ролевыми играми, то вы наверняка могли уловить некую общность: всех их объединяют более или менее похожие игровые принципы и процессы. С одной стороны, в их основе - свод правил Dangeons & Dragons и им подобных, с другой – многолетнее наследие реализации этих правил в бесчисленных текстовых сетевых играх, известных как Multi-User Dungeons (MUD), которых и по сей день существуют тысячи и среди которых были и есть коммерческие. Сама "текстовость" MUD остается спорным вопросом и отнюдь не относится к недостаткам (ради сравнения попробуйте, скажем, доказать, что литература потеряла свое значение или потенциал с рождением кино). Проблема в другом – общность идеи, которая сделала эти игры очень похожими. Разнятся темы, появляются мелкие нововведения, меняется интерфейс, но и только. Принцип ролевых игр по-прежнему покоится на 3 китах: атрибуты, их взаимодействие и их развитие с течением времени. Оттого и само "играние" практически не меняется.



Привнесение в MUD графики сегодня многими воспринимается как своего рода революция: коммерческий успех Ultima Online (UO) приписывается именно этому факту, хотя многие неискушенные игроки и не подозревали, что играют в тот же MUD, только в непривычной яркой обертке. Все было ничего, но "двухмерность" графики UO вскоре привела к революции No.2: EverQuest (EQ) с его трехмерным миром привлек собственную обширную аудиторию, включая и тех, кто на UO смотрел свысока, а про MUD не слыхал вообще.

Вот, в общем-то, и все. MUD остался MUD-ом, только стал разноцветным и переливчатым, а также поющим, свистящим и рычащим на все лады. А история, как ей и полагается, пошла по кругу: и UO, и EQ пустили ветви в виде многочисленных подражателей, которые пытались или пытаются доказать, что они чем-то лучше, но их успех уже мало кем признается. Эксплуатируются "ходовые" темы (например, Star Wars Galaxies), придумываются изощренные поправки к правилам (Asheron's Call), но общность идеи и игрового процесса приготовила им всем ту же незавидную судьбу, что и тысячам их предшественников (текстовым MUD-ам), - смешение с массой и незаметность.



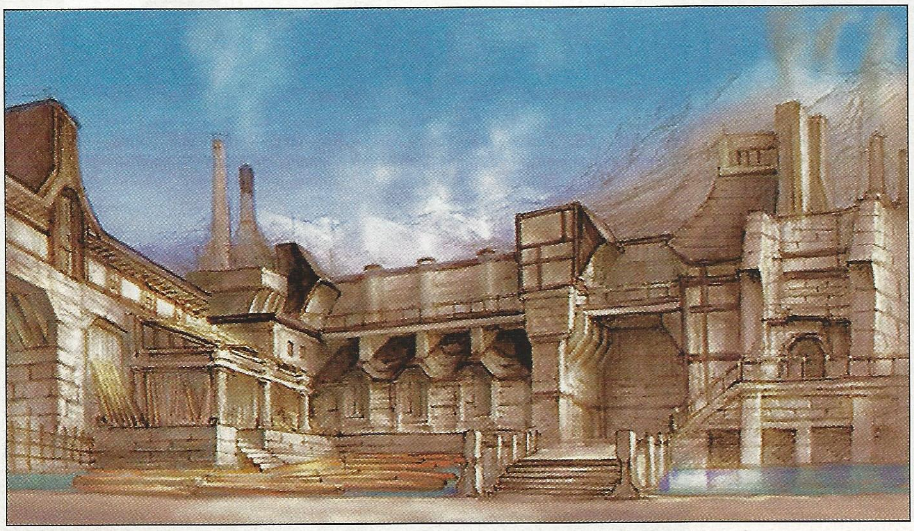


Казалось бы, если уж все так бесперспективно, то стоит ли продолжать? Зачем рассказывать о Final Fantasy XI (FFXI), если это всего лишь очередной анимированно-озвученный MUD, к тому же на тему малоизвестную, если вы только не энтузиаст этой серии? Забегая вперед, осмелюсь заметить, что причины тому есть и их немало. Читайте – сами поймете...

"Утри, малыш, сопли..." - примерно так началась карьера Onky, шустрого карапуза-умницы и одновременно моего персонажа...

Замечу, что я всегда предпочитал играть за героев, целиком полагающихся на магию (ибо так и сложнее, и интереснее), и в FFXI, конечно же, постарался выбрать расу, наиболее подходящую для этой цели. Единственным претендентом по первоначальным атрибутам оказался народец Tarutaru (или просто – тару) - достаточно близкий к традиционным хоббитам, однако же лидирующий по умственным качествам в игровой вселенной FFXI. А для мага, как известно, чем выше интеллект, тем лучше. Следующей задачей был выбор между White Mage (белый маг, лечащие заклинания и заклинания, нейтрализующие темные силы), Black Mage (черный маг, агрессивные заклинания) и Red Mage (красный маг, смесь белого и черного с добавлением некоторых уникальных способностей). Дабы Onky мог постоять за себя и сражаться, как в группе, так и в одиночку, я сделал его черным магом. В отличие от черных, белые маги чересчур слабы и вечно на побегушках у страждущих (однако незаменимы в группах) – явно не мой тип. А красного мага я отмел в силу его изначальной посредственности и неопределенности.

...Начиная любую фэнтезийную RPG, вы, как правило, общаетесь с му-





Bastok. Городская площадь

дрыми наставниками, молотите какое-нибудь безответное соломенное чучело и выполняете мелкие поручения, не связанные с риском. В общем, совершаете вполне стандартный набор операций для повышения на уровень или два, к которому я и был внутренне готов, отправляя новорожденного Onky в игровой мир. Не тут-то было: первое, с чем Onky столкнулся, оказавшись на улицах родного города, - ватага местных контрабандистов во главе со смазливой митрой-переростком. В силу своего этнического состава (тару разного калибра, не считая главаря) банда напоминала разбуянившуюся группу детского сада, которая щипками и подначками довела Onky чуть ли не до слез, одновременно дав понять, что он и сам теперь не в ладах с законом, ибо замечен в связях с организованной преступностью. Начало, я бы сказал, весьма нетривиальное, тем более что после этого Onky, сжимая свой луковый посох и все еще дрожа от страха, оказался предоставлен сам себе, безо всякого намека на мудрое наставничество или соломенное чучело для упражнений...

К слову, FFXI полна инноваций, среди которых следует упомянуть ее богатую и разветвленную сюжетную линию, различную для каждой из рас. Кроме того, эта линия выражается вовсе не через пространные тирады, выдаваемыми ключевыми персонажами в текстовом окне (как это делалось до сей поры практически во всех знакомых мне "массивных" играх), а через хорошо поставленные мини-спектакли частенько со многими участниками, включая вашего героя. Такое нововведение придает игре исключительно персональный и чарующий оттенок плюс достаточную долю драматизма.

С чего все началось

Если вы ничего не знаете о Final Fantasy, это не так уж страшно; в повествовательном плане FFXI стоит весьма обособленно от остальных частей серии. Предыстория сюжетной линии такова: четыре нации империи Vana'diel объединены общими целями и находятся под покровительством высших сил. Покровительство не дается даром, но достигается через поиск кристаллов-артефактов, олицетворяющих различные начала природы и служащих незаменимым сырьем в повседневной жизни. Эпоха Кристаллов достигает своего апогея, но благополучие длится недолго, и наступает момент, когда процветающая империя оказывается ввязанной в жестокую войну со Злом. Vana'diel теряет свои позиции и впоследствии практически исчезает с лица земли. Лишь спустя много лет остаткам четырех наций все-таки удается собраться с силами и приступить к возрождению былого могущества.

Вам предстоит присоединиться к одной из этих наций в тот момент, когда определенные успехи в "новой" Vana'diel уже достигнуты. Империя достаточно прочно стоит на ногах, и нации соревнуются между собой, очищая свои земли от скверны. Лидерство каждой нации в борьбе за территории приносит определенные экономические блага. Помимо этого, перевес в сторону Добра на каждой из территорий делает возможным и одновременную добычу кристаллов, столь необходимых для науки и производства.

Империя и ее обитатели

Выбор "домашней" нации не случаен и определяется расой вашего персонажа. Каждая нация сосредоточена в своем географическом уголке и имеет в арсенале уникальную природу и своеобразных обитателей.

Королевство San d'Oria – северное рыцарское государство, являющееся оплотом только одной расы - эльфов (Elvaan). Официально считается столицей империи. Цветущая страна с обилием орков в прилегающих районах.

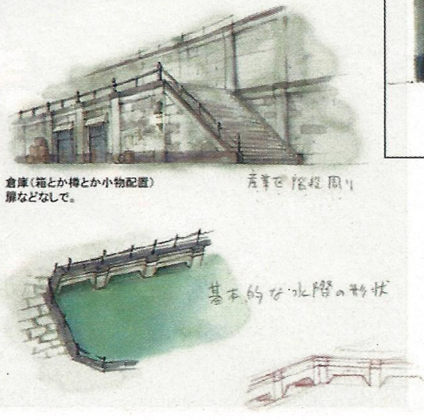
Республика Bastok – технократическо-индустриальное государство на юго-западе. Объединяет сразу две расы – людей (Hume) и галок (Galka). Окружающие пустынные территории доминируются кадаврами.

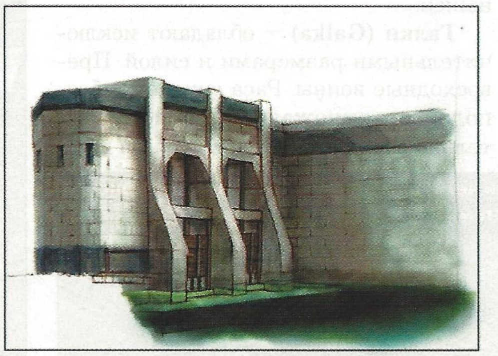
Федерация Windurst – научный центр империи. Основана на юго-востоке племенем тару (Tarutaru) и впоследствии усилена дружественной расой митра (Mithra). Преобладающие монстры – ягудо.

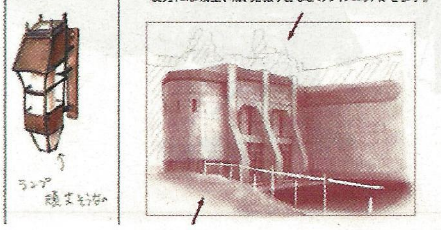
Великое Герцогство Jeuno – располагается между остальными государствами и не представляет ни одну из рас в отдельности. Служит торго-

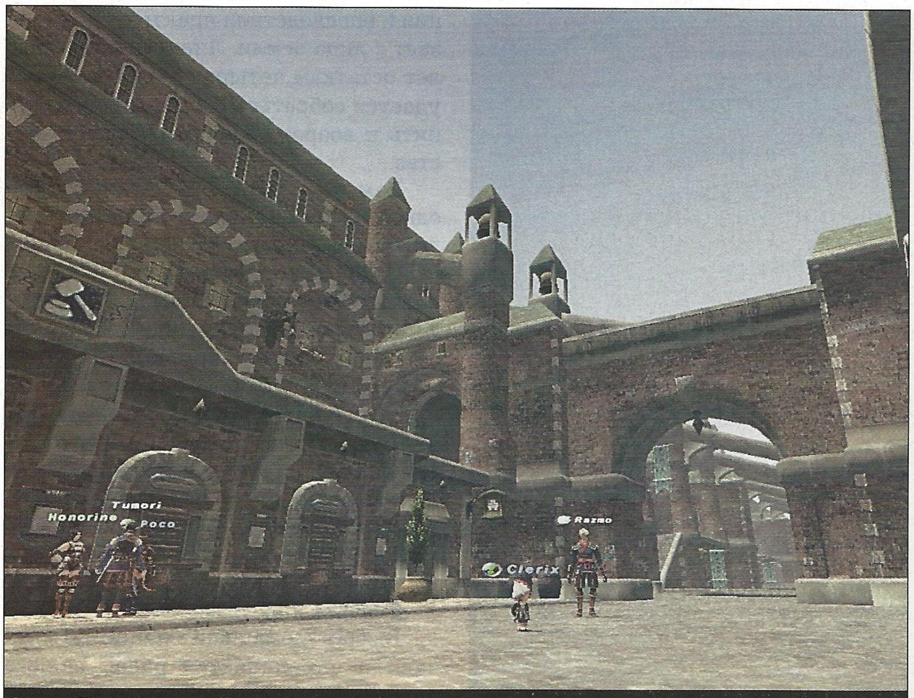
Здание аукциона в Windurst











Jeuno. Коммерческий квартал



Карапузы тару иногда просто неотличимы...



Эльф в редчайших доспехах из шкуры Синего Дракона

вым центром империи, своего рода свободной экономической зоной.

Эльфы (Elvaan) – высокие и одновременно физически уязвимые, однако отличные фехтовальщики.

Люди (Hume) – как и водится, эта раса - среднее и не особо выдающееся племя. Однако именно универсальность делает людей отличными кандидатами для мультиклассовых персонажей.

Галки (Galka) – обладают исключительными размерами и силой. Превосходные воины. Раса считается бесполой, размножающейся исключительно посредством переселения душ.

Галки чем-то напоминают ящеров. Наверное, хвостами



Тару (Tarutaru) – высокоинтеллигентная раса, вследствие чего из ее рядов выходят отличные маги. С возрастом каждый из ее представителей сохраняет свой чарующий детский облик. Физически являются самыми слабыми из всех народов Vana'diel.

Митра (Mithra) – нечто среднее между кошками и людьми. В силу своей природной грации отлично дерутся (как в ближнем бою, так и на расстоянии). Из них также получаются исключительные воры. Интересно, что в мире FFXI встречаются особи только женского пола. Мужская половина этой расы тоже существует, но как бы в параллельной реальности.



Определившись с расой, игрок выбирает первоначальный класс для своего персонажа. На прокачку именно этого класса уходит большая часть времени, и потому выбор его критичен и должен соответствовать особенностям расы. Тем не менее, к 18-му уровню каждый персонаж получает возможность переключиться на другие классы и начать прокачивать их. С этого момента персонаж становится мультиклассовым, хотя и вынужден придерживаться определенного правила: в любой момент времени только один из классов может быть основным (main job) и любой из оставшихся может быть вторичным (support job). Причем вторичный класс имеет ограничение по уровню в половину от основного. Переключение между классами не ограничивается и может быть осуществлено в любой момент времени.

Выбор классов вполне приемлем, хотя и с подвохом: из 15 классов для первоначального выбора доступны только 6. Остальные оказываются в зоне досягаемости только при достижении мультиклассовости, причем не-

Hume Paladin в полной экипировке





"Новорожденная" митра

которые (например, ниндзя) добываются на старших уровнях через квесты.

О городах и весях

Каждый национальный центр - это 3 или 4 мирных зоны, в которых можно найти следующее.

Жилой район. Каждый игрок получает там собственный домик и муглядомового (Moogle), который одновременно играет роль сторожа и садовника. Находясь в своем жилище, игрок может восстанавливать силы, менять классы и разводить цветы. Там же можно хранить свои пожитки, принимать входящие платежи с аукционов и посылки от других игроков. Со временем домик можно обставить различной мебелью, как для уюта, так и для хранения дополнительных трофеев.

Аэропорт. Служит причалом для воздушных кораблей, обеспечивающих быстрое сообщение между нациями. Возможность пользования этой услугой появляется у персонажа только после достижения 35-го уровня и выполнения определенной миссии.



Аукцион. Здесь можно продавать и покупать практически что угодно. По каждому из видов товара можно посмотреть статистику уже завершенных сделок, что позволяет определиться с ценой. Выставив на продажу собственные вещи, игрок может отправиться по делам.



Знаменитый чокобо в Jeuno, покормив которого, игрок получает "водительские права"

Торговые ряды. Палатки и магазины, продающие различные товары. Многие закрываются на ночь. Кроме этого, число магазинов и ассортимент товаров в них в любой момент времени зависит от места данной нации в борьбе за первенство: чем успешнее нация, тем лучше экономика.

Консульства соседних наций. Как правило, являются ключевыми точками при выполнении международных миссий и разрешении конфликтов. Консульства также помогают в получении гражданства в случае, если игрок надумает сменить подданство.

Ремесленные гильдии. Незаменимы при прокачке различных умений, будь то стряпня, рыбная ловля или ювелирное дело. Предоставляют материалы и помогают с повышением этих умений.

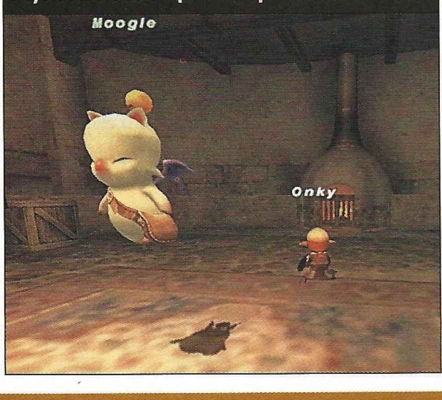
Караульные помещения. Располагаются у выходов из зон и служат отправными точками для новых миссий.

Стойло. Здесь можно арендовать чокобо - быстроходных птиц, используемых для верховой езды в промежуточных зонах, а также для поиска кладов на открытых пространствах. Поз-

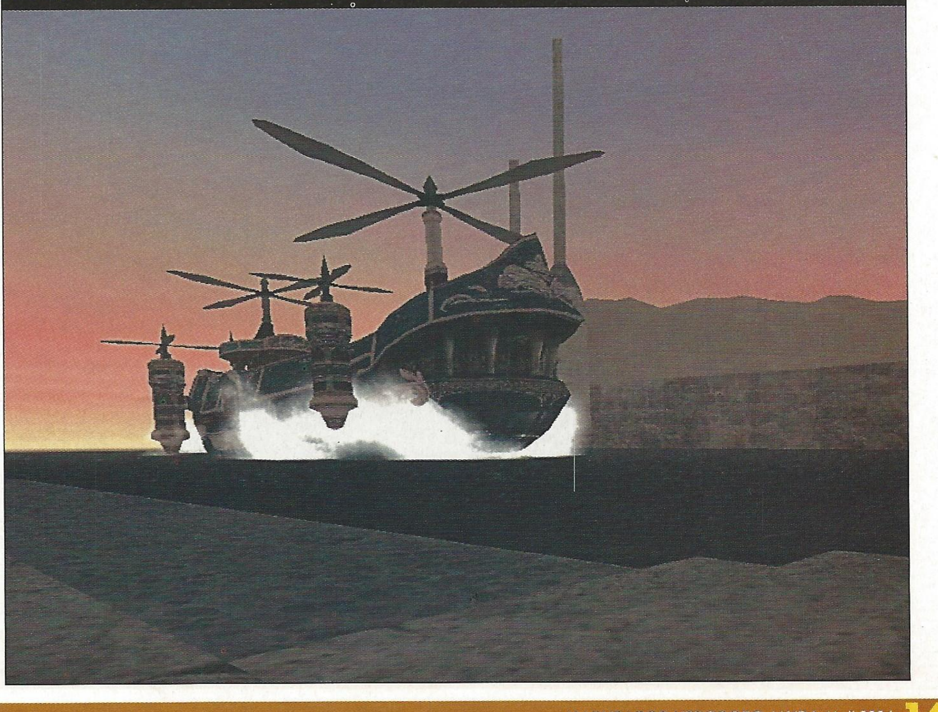
Копание в земле верхом на chocobo. А вдруг?..



Мугли не особо разговорчивы...



Посадка воздушного корабля в порту Bastok. Вечер





Останки доисторического гиганта в одном из каньонов



Пережидание осады в трюме парома



Один из "тугих" големов на Кристальном Погосте

воляют безопасно и сравнительно быстро путешествовать. Такая возможность, однако, доступна игрокам не ниже 20-го уровня.

Достопримечательности. В каждом городе свои. В Windurst, например, есть зоопарк со степными жирафами. В Sand O'ria – президентский дворец и собор. В Jeuno – висячие сады и "небесные мосты"...

Цирк. В основном используется для оживления атмосферы. Появляется в городе, только если нация лидирует в соревновании.

Что касается внешних территорий, то в FFXI их более полусотни. Каждая населена многочисленными видами монстров различной "тяжести", как агрессивных, так и мирных. На открытых пространствах их плотность достаточно низка, по крайней мере, в той степени, которая позволяет игрокам беспрепятственно пробираться через зоны (соблюдая при этом крайнюю осторожность, естественно). Подземелья и лабиринты, однако, гораздо опаснее в этом отношении. Соваться туда в одиночку – дело очень рискованное.



При всем разнообразии животного мира многие монстры выглядят практически одинаково при перемещении из зоны в зону, хотя их атрибуты и возможности меняются широко.

Красота пейзажей и городских улиц – одна из наиболее сильных черт FFXI. Унылая повторяемость текстур и полигональность ландшафтов, похоже, навсегда осталась в прошлом. С течением времени меняется погода, ветер колышет растения, солнце или луна сменяются дождями или бурями, а в некоторых зонах даже можно наблюдать северное сияние. Направление и длина теней меняются в динамике в зависимости от положения светил, а ночные города освещаются фонарями и окнами домов.

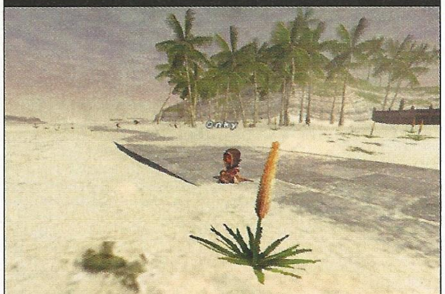
Однако, помимо красоты, погодные условия и фазы луны оказывают положительное или, наоборот, пагубное влияние на определенные группы

Красив, но голоден. Лучше к нему не приближаться...



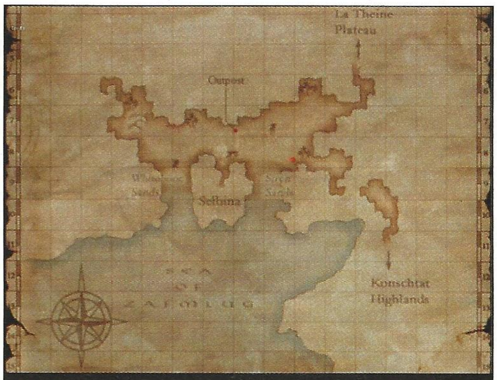


Песчаная буря в дюнах. Атмосферные эффекты в игре выполнены с удивительной достоверностью





Двойная атака: пираты и их судно плюс морское чудовище, выловленное кем-то из горе-рыбаков



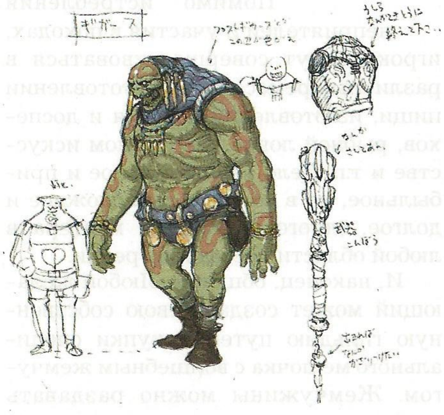
С такими навигационными средствами заблудиться трудно

заклинаний и успех в ремеслах, что надо постоянно принимать во внимание.

Из точки А в точку В

Помимо воздушных кораблей и чокобо, передвижение между удаленными точками в FFXI возможно также посредством телепортации и морского парома.

Телепортация себя и членов группы может осуществляться продвинутыми игроками некоторых классов при условии, что каждый из участников “перелета” обладает определенным “ключом” к месту назначения. Это самый быстрый способ передвижения, однако обычно стоит денег.



Паром, хотя и доступен всем без исключения, в то же время представляет определенную опасность для неискушенных путешественников. Частенько на борт выползают морские гады или же скучающие игроки забрасывают за борт удочки: поймать ската или осьминога размером с треть корабля – дело не такое уж и хитрое. И, наконец, внезапная осада морскими пиратами, которая осуществляется по всем законам жанра: паром берется на абордаж с неожиданно пришвартовавшегося судна, после чего истребляются все, кто попадется под руку. Сам захват происходит при поддержке “артиллерии” - на борту вражеского судна остаются несколько мощных магов, помогающих своим издалека. Сражение с пиратами – дело, которое под силу лишь крайне опытным игрокам, и единственное спасение – это спрятаться в трюме или в рубке. Однако любопытство обычно берет верх, и даже самые слабые спешат высунуть носы на палубу в надежде, что не заметят.

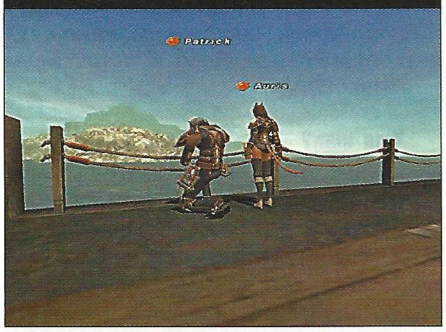


Игрокам, передвигающимся по суше, доступны карты практически любой основной зоны. Каждая из карт показывает интересные места, а также обозначает маркерами самого игрока и компаньонов из его группы. Недостающие карты можно купить в разных городах или же получить как вознаграждение за завершенные квесты.

О муглях и о положении дел

Отдельно стоит сказать об этих ангелоподобных существах, аналогов которым я не встречал нигде. Они действительно уникальны: никто еще не видел муглей, касающихся земной поверхности; они всегда парят в воздухе, тем самым подчерки-

На борту парома. Приступ морской болезни



Crag, гигантская структура неизвестного происхождения, служащая терминалом для телепортации





Размахивание руками и гримасы — отличительная черта тару



Горящий круг служит входом в логово дракона

вая свою исключительность. Происхождение и сама природа муглей не известны. Одни считают их посланцами свыше, другие – результатами скрещивания потусторонних сил с домашними животными. Бытует мнение, что основная их функция – домоводство, хотя на самом деле это далеко не так. Помимо повседневной помощи персонажам, мугли в FFXI также олицетворяют изменчивость мира и помогают устранить удручающую монотонность, присущую MUD-ам вообще. Например, когда родная нация моего Onky (Windurst) удерживала первенство в течение достаточно долгого времени, в центре города неожиданно объявился бродячий мугль, раздающий хлопушки и фейерверки всем желающим. А в течение всей недели перед Пасхой в каждом городе гостили сразу по нескольку муглей, раздающих пасхальные яйца и редкие призы в обмен на определенные комбинации этих самых яиц. Успех акции достиг таких небывалых масштабов, что добрая половина игроков FFXI побросала свои квесты, миссии и прокачку вплоть до самой Пасхи, толпясь около заезжих муглей день и ночь...

О делах наших...



Как и принято в любой RPG, FFXI просто изобилует квестами. Обычные квесты (по типу "сходи и принеси чего-нибудь") дают кое-какой доход и одновременно повышают известность игрока в той или иной нации. Более сложные, многоступенчатые квесты именуются миссиями и, помимо дохода, повышают общий ранг игрока. Достижение определенного ранга или известности открывает путь к более сложным заданиям и "отпирает" многие запретные до этого зоны.

Обычно миссии требуют значительного времени и настойчивости. Игроку подчас приходится пересечь континент несколько раз, дабы завершить выполнение задания. Кроме этого, бывает необходимо набрать полную команду, чтобы пробиться туда, куда одному или двум соваться смысла просто нет.

Помимо истребления неприятелей и участия в походах, игроки могут совершенствоваться в различных ремеслах: в приготовлении пищи, изготовлении оружия и доспехов, рыбной ловле, ювелирном искусстве и т.п. Дело увлекательное и прибыльное, но в то же время сложное и долгое, оттого настоящие мастера в любой области достаточно редки.

И, наконец, общение. Любой желающий может создать свою собственную гильдию путем покупки специального мешочка с волшебным жемчугом. Жемчужины можно раздавать друзьям и знакомым, которые дают им возможность общения через изолированный канал гильдии. Помимо дружеского трепа, хорошая гильдия служит справочным бюро и источником помощи.

Персональный мугль. "Придешь домой — там ты сидишь..."



Что еще?

В свое время исследователи творчества Уолта Диснея и его команды установили интересную закономерность: все известные персонажи прошли своеобразную эволюцию, превращаясь с годами из кособоких и невы-

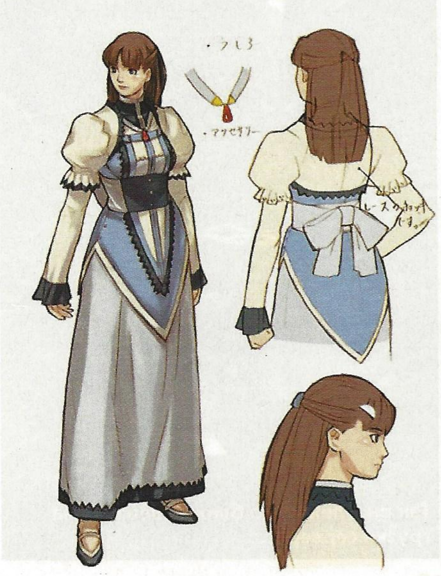


Один из знаменитых боссов в игре. Onky не вынес и пары шлепков...

разительных в откровенно детские, как по мимике, так и по формам и пропорциям. FFXI следует подобной закономерности в ряду графических MUD-ов. Посудите сами: окаменелая угрюмость персонажей в EQ, затем глумливые уродцы из DAoC, после чего "исторически-точные" облики обитателей SWG... FFXI, однако, превращает своих обитателей в настоящие "конфетки для глаз", причем всех без исключения, даже монстров.



Отдельно следует заметить, что все расы обладают своими собственными анимированными эмоциями, которые позволяют персонажам самовыражаться практически в любой ситуации. Кроме этого, мне впервые довелось увидеть, как игроки автоматически поворачивают или наклоняют головы, следя за теми или иными предметами. Эта поистине инновационная идея оставляет игры-предшественники далеко позади, где персонажи всегда "слепо" смотрели прямо перед собой.



Вообще, FFXI производит впечатление очень добротной постановки. Зоны – обширны и сложны, включают множество декораций и оригинальную музыку, которая не приедается. Каждый из мини-спектаклей, отмечающих отдельные этапы миссий, срежиссирован со вкусом и фантазией.

После значительного времени, проведенного в "массивных" RPG (EverQuest, Asheron's Call и Dark Age Of Camelot), я был немало удивлен, насколько FFXI прост в обращении. Похоже, что разработчики учли опыт предыдущих "поколений" и постарались не повторять их ошибок. Помимо уже упомянутой системы аукционов, которая раз и навсегда избавляет от необходимости "орать" на всю зону, предлагая свой товар, игрок может настроить до 200 макросов произвольной сложности, смешивая действия с анимацией и репликами. Система счетчиков в игре (опыт, здоровье, мана и т.д.) организована буквально, а не абстрактно, что дает игроку четкую картину взаимодействия эффектов и результатов действий.

Начинающему с нуля тоже несравнимо легче. Добыча наличных для приобретения первоначальной экипировки, материалов и свитков отнюдь не так проблематична, как это было в знакомых мне до этого играх. Попрошайничать не принято, хотя в помощи отказывают редко. Основная идея – заинтересовать игрока и поддерживать этот интерес, а не заваливать его рутиной, пожирающей игровое время.

Отдельно упомяну оптимизированный сетевой код и доступность игровых серверов – стабильность FFXI просто исключительна. Лаг, если он и есть, мне, как конечному пользователю, еще пока наблюдать не приходилось. За 4 месяца игры мой клиент отсоединился только два или три раза. Не могу такого сказать о предшественниках – те частенько рушились, как по причине внутренних недоделок, так и по вине своих серверов.

В заключение скажу, что играть в FFXI очень даже стоит. Хотя бы чтобы почувствовать, в каком направлении могут (и должны) двигаться многопользовательские игры. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	8.6
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

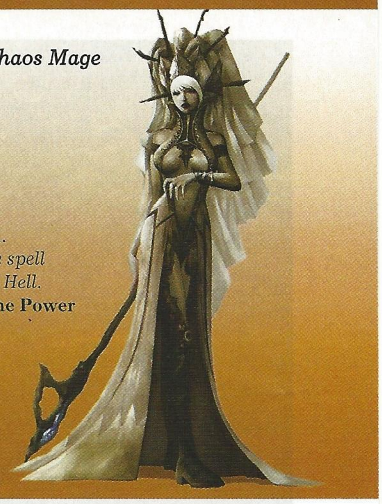
Прямо-таки киношный закат в каньоне Tharongi



LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

Хроники Хаоса

Chaos Mage



I've got the power to fly into the wind
The power to be free, to die and live again...
...The power of the magic, the power of the spell
Not to serve in Heaven, but one day rule in Hell.
Manowar - The Power

Когда журнал появится в продаже, после релиза Lineage 2 пройдет пара недель. Начавшие играть еще в период открытого тестирования игроки успеют прокачаться, многое из нижеизложенного покажется очевидным, многое прояснится. И тем не менее...

Level up! или Все сначала

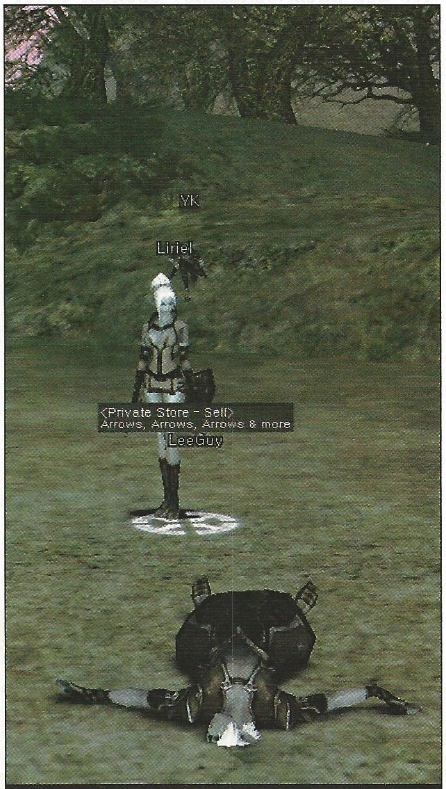
Приглашение в североамериканское закрытое бета-тестирование (NACB) пришло мне, когда до 19 уровня в JOB оставалось совсем ничего. Тем не менее, я решил все же доползти до первой профессиональной развилки в карьере персонажа. На 19 уровне каждый игрок получает возможность взять особый квест, выполнение которого приведет к выбору специализации его персонажа на 20-м уровне. Был выбор - стать Shillien Oracle (клерик) или Dark Wizard (волшебник). Без особых колебаний я решил идти по пути темного волшебника. Для этого пришлось обратиться к NPC у темноэльфийского алтаря и получить задание. Оно состояло в сборе четырех квестовых предметов (первый из них был сразу же вручен мне, видимо, в качестве образца). Пришлось найти трех других NPC, разбросанных по довольно большой территории, и выполнить уже их задания (валить монстров определенного типа с целью получения квестовых предметов). Два из трех заданий выполнились мгновенно, а вот с последним возникли трудности. Надо было охотиться на scout skeletons, но их самих поблизости не было видно. Консультация с базой данных по квестам в интернете мало что прояснила, как и попытка узнать местонахождение мобов у других игроков. Тем не менее, я нашел нужное место - руины к северо-западу от города Gludio, где качаются главным образом воины да клерики, и мне там бывать еще не приходилось. Нужные скелеты обнаружились быстро, но они оказались лучниками - попытка убить одного такого самостоятельно привела к бегству и крикам "help". В конце концов, я нашел клерика 21 уровня и, заплатив ему за помощь, вынес трех нужных скелетов за пять минут - вот что настоящая обкастовка делает! Дальше последовала сдача квеста и утомительная раскачка на монстрах со странным для русского уха названием "les werewolf". Зря я это делал - гораздо приятнее прокачка на этом уровне идет на whinstone golem'ах, что обитают на севере у дварфов (именно так я качался в Open Beta). Дотянув до 20-го уровня, я с чувством глубокого удовлетворения вручил символ волшебника мастеру темноэльфийской гильдии в Gludio и стал Dark Wizard'ом. После чего пошел к тренеру любоваться новыми умениями. И не только любоваться - не даром я копил skill points уже несколько уровней! Но радость свершения была несколько омрачена тем, что дни этого персонажа сочтены и будущего у него нет. Будущее есть в другом месте.

North American Closed Beta, или Новая надежда

Упомянутое приглашение в закрытую бету пришло мне недели за полторы до окончания этой фазы тестирования. Было известно, что перед открытым тестированием сотрут всех персонажей, поэтому начинать играть немедленно не было смысла. Сообщество Lineage 2 интересовал другой вопрос: будут ли стирать персонажей по окончанию тестирования, перед релизом игры? Буквально за несколько дней до старта дан официальный ответ - все персонажи сохранятся! Кроме того, были объявлены интересные конкур-



Ты меня уважаешь?



Так он и лежал до ближайшей перезагрузки сервера...

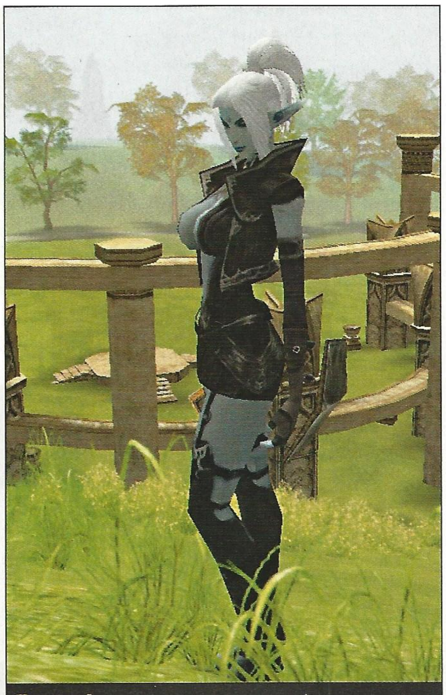
сы с существенными призами для участников тестирования. Народ стал планировать свои действия. Правда, с конкурсами облом случился - быстро выяснилось, что принять участие в них могут исключительно жители Соединенных Штатов. А жаль. Мы бы постарались. За пару дней до старта OB произошло обновление игры до версии Prelude - пришлось несколько часов качать тяжеленный двухсотмегабайтный патч.

Сформировавшийся в "Сфере" клан NaviDragons тоже планировал свои действия в предстоящей игре. Была осуществлена рассылка дистрибутива игры удаленным от Москвы членам клана, а также предварительная разбивка на расы и классы. Решено было идти всем вместе на сервер #3 "Kain". Кстати, кроме нас, на этом сервере были замечены персонажи "сферовцев" из кланов AD, Nugos, КУЛЬТ и Дети Дракона.

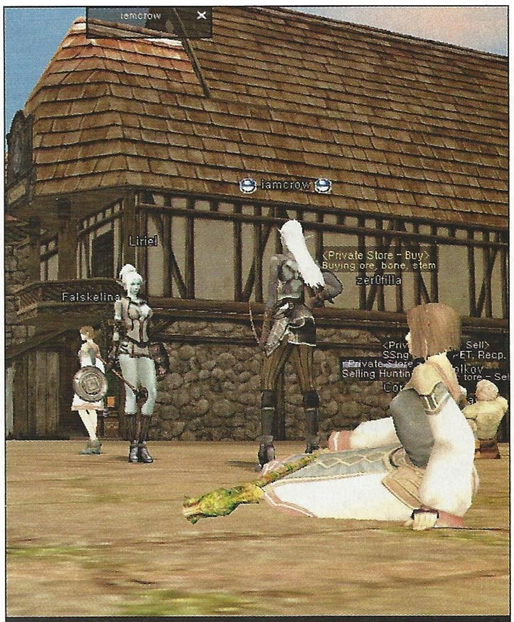
По мере приближения Open Beta напряжение нарастало. Ожидалась гонка за именами. Могу себе представить, сколько американских тинейджеров захотели назвать своего эльфа Леголасом.

North American Open Beta, или Полный Хаос

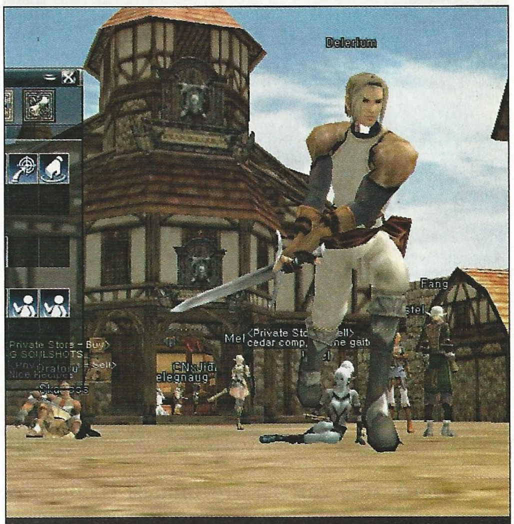
28 марта в полдень (полночь в Северной Америке) оно началось. Я предполагал, что в предстоящей давке возникнет немало проблем... и оказался прав. Точно в запланированное время сервера были запущены, но на них еще надо было попасть. Для начала пришлось долбить, как дятел, кнопку "Log in" (на данный момент этот баг исправлен). Но, наконец, пароль был принят, и я попал в меню серверов. Их оказалось три, а не объявленные накануне четыре (первоначально планировалось 8-10). Мрачные предчувствия, посетившие меня в тот момент, оправдались на все 100%. Подавив их, я ткнулся, как и было запланировано, на сервер #3 "Kain" и быстренько создал команду персонажей. Все желаемые имена были свободны. Ура! Как потом оказалось, 1-й и 2-й сервера имели общее пространство имен - не повезло кому-то. Выбрав основного персонажа (все ту же темную эльфийку Liriel), я вошел в игру и оказался в храме Shilen. Царил аншлаг. Толпы персонажей, магов и воинов (в начальном снаряжении и без оного) заполняли помещение и приставали к NPC с требованием разрешить им убить немного лисичек. Я не стал выделяться и тоже взял базовый квест, т.к. на этот раз решил предельно экономить и выполнять квесты сразу же, как только они станут доступны. На выходе из Храма предстала картина локального апокалипсиса - темные эльфы вершили геноцид над лисами и гремлинами. На каждую бедную тварюшку приходилось по 4-5 противников. Не успевала очередная лисичка отспавниться, к ней бросались сразу несколько воинов, а после почти мгновенной смерти в ее растворяющееся в воздухе тело прилетало 2-3 заряда Wind Strike с разных сторон. О разграничении добычи никто и не думал. Воровство экспы и лута стало нормой. Я слышал, что хуже всего было именно у темных эльфов. Другие расы тоже ждало столпотворение, но не столь масштабное.



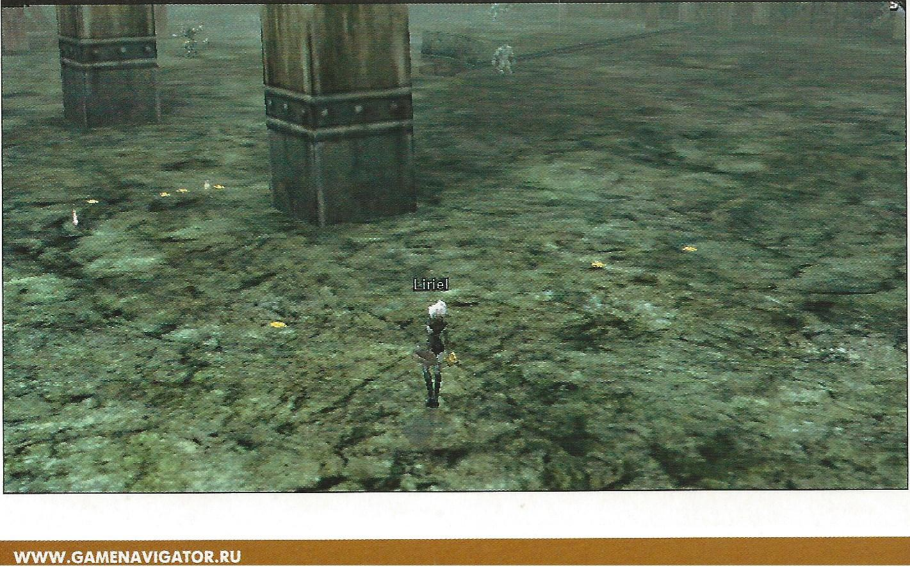
Лепота!



Ей повезло - она нашла книжку, которую я покупаю за 130,000 адена

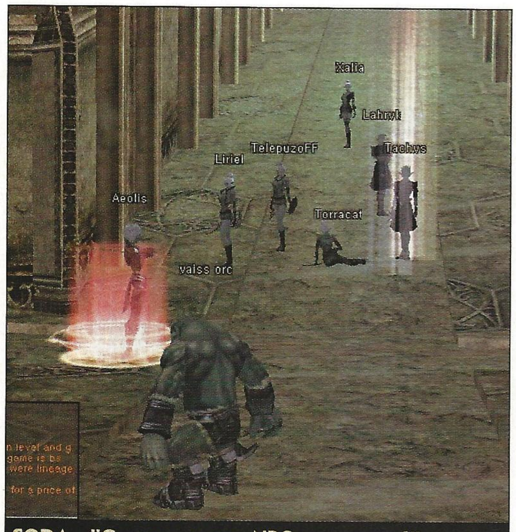


Зло вернулось в Хогвартс

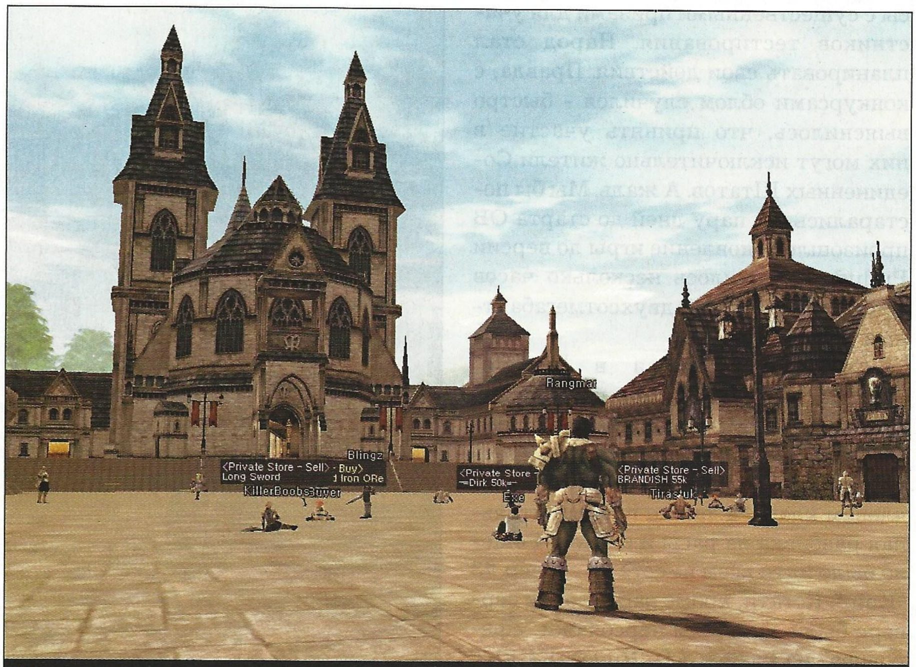


Проклятое место - никто не в силах поднять это золото!

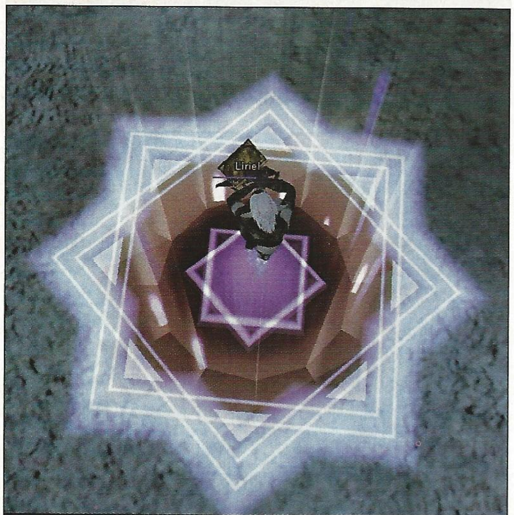
Дальше стало еще интереснее. Некоторые ушлые игроки заметили, что монстры не отвечают на атаки! Сложив два плюс два, они резко перешли на более сильных мобов. Тут-то и открылась тайна - монстры отвечали, но они... страшно лагали! Это первый известный мне случай в MMORPG, когда лагали не только PC, но и мобы. Реагировать на атаки они начинали секунд через 30 после нападения. Успели убить за это время? Повезло! Внимательно следящие за ситуацией админы сообразили, что к чему и перезапустили сервер NPC... потом сам игровой сервер. И таких перезагрузок в тот день было много. Много было и ругани - раскалившаяся атмосфера способствовала созданию того, что сначала показа-



SODA - "Смотри, опять NPC появились!"



Дух захватывает, не так ли?



Scroll of Escape - одно из немногих средств быстрого передвижения

лось мне самым отстойным сообществом игроков (на данный момент ситуация стабилизировалась). Было много ругани в адрес, как американцев, так и европейцев. Больше всех почему-то досталось Джорджу Бушу и китайцам. Создается впечатление, что под тонким слоем политкорректности американских тинейджеров скрывается целое море социальной и национальной нетерпимости. Тягостное зрелище. А тут еще наши призывают "мочить американкосов"... И мы туда же? Но все это в большой степени в прошлом - народ успокоился и ведет себя вежливо.

NetCongAbleNo, или Нет Конг

У каждой хорошей игры есть свой фольклор. Но первый толчок творчества фанатов дал негатив, а именно - проблемы с логином в первые дни открытой беты из-за перегруженности серверов. Почти все время рядом с каждым сервером в списке можно было увидеть странную надпись - NetCongAble No. Один фанат даже нарисовал неплохой комикс-стрип о проблемах логина - огромная горилла по имени Нет Конг крушит компьютеры NC Soft. Есть, кстати, и альтернативная версия: "Нетконг" - это, оказывается, интернет-версия "Вьетконга". Еще один фанат всего через несколько часов после старта открытой беты сваял ролик на Flash - под музыку из вестерна несчастный пользователь долбит кнопку "Log in"... удача ему улыбается и он видит список серверов, но все они перегружены. Среди других образчиков народного творчества стоит упомянуть обои для рабочего стола, заполненные бесконечными строчками "Access failed". Такие дела.

Проблемы с логином привели к неожиданным последствиям - многие игроки перестали выходить из игры. Они просто оставляли персонажей в игре в каком-либо безопасном месте. Так возникли оффлайновые псевдо-торговцы. В первый же день я видел на дороге продавца, единственным товаром которого была карта мира за... 10,000,000 adena! "Дорого же он ценит свою карту", - подумалось мне. В тот же день неподалеку можно было увидеть другого торговца, а точнее, его труп. По моим подсчетам, он пролежал там часов пять, не меньше. Некоторых достало десятки раз набирать свой пароль, из архивов были извлечены скриптовые программы чуть ли не времен Ultima Online. NC Soft сразу же выпустила официальное предупреждение по этому поводу. Нет, они не стали баннить направо и налево - просто сняли с себя ответственность за потерю эккаунта, а такая опасность могла возникнуть. Я сам был свидетелем того, как некий игрок стал спамить свой пароль на всю SODA (School of Dark Arts - Школа Темных Искусств) - случайно нажал кнопку воспроизведения скрипта.

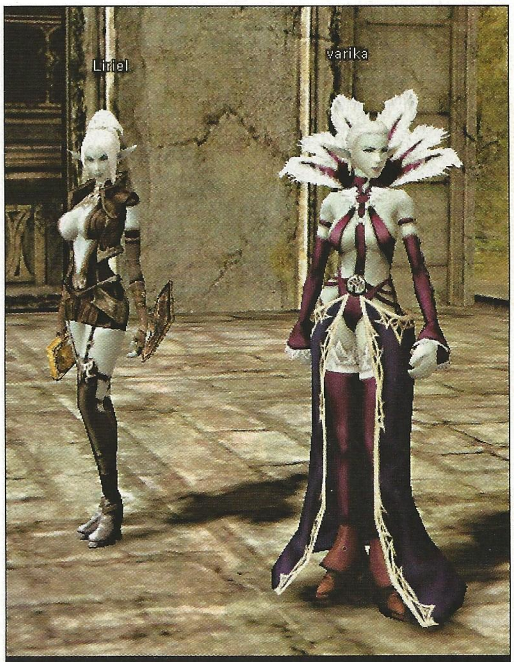
На момент написания статьи в строй были введены еще 3 сервера и запланирован запуск еще нескольких. Проблем с входом практически не наблюдается. Подозреваю, что при открытии Open Beta мы стали свидетелями запланированного стресс-теста,

Сначала я перебил всех PC, а потом и всех мобов. Тихо в лесу...





Без Scroll of Resurrection не входи в SODA!



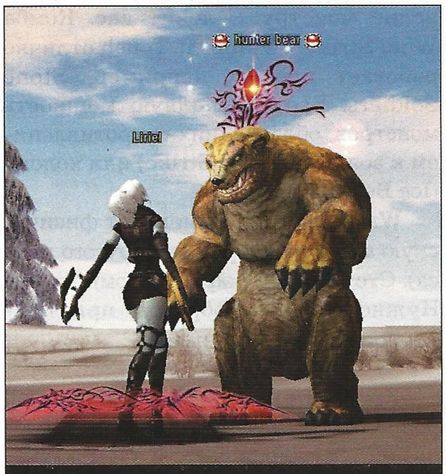
Главная колдунья темных эльфов. Помогает встать на путь Темного Волшебника

а не организационных проблем. А тестировать было что. Несмотря на впечатляющую стабильность сервера, время от времени случаются сбои - главным образом сетевые. Очень радует, что в Lineage 2 понятие "откат сервера" отсутствует. Даже если сервер падает, а не просто планово перезагружается (о таких перезагрузках заранее объявляется), все персонажи остаются в том же состоянии, как в момент остановки игры. Никаких потерь шмоток и экспы не наблюдается. После вечных откатов "Сферы" - огромное облегчение.

Дни дураков

Почти во всех MMORPG так или иначе отмечают праздники и знаменательные события реального мира. Так получилось, что первым таким событием в L2 стал День Дурака - первое апреля. NC Soft отметили его двумя событиями: 1) объявили, что все пять конкурсов бета-теста выиграл один игрок; 2) выпустили изображения обновленных моделей женщин дварфов с (по многочисленным просьбам игроков!)... бородами! Второго апреля по не менее многочисленным просьбам планы смены моделей были отменены.

В самом игровом мире праздник 1 апреля регулярно отмечается - развелось множество торговцев-скаммеров (не путать со спаммерами, от англ. scam - афера). Такие деятели рекламируют свои товары как самые дешевые - невероятно дешевые. И это так. Есть только одна проблема - их частный магазин установлен не в режиме продажи, а покупки! Т.е. польстившийся, например, на лук за полцены (и не заметивший предупреждающей надписи Private Store - Buy) бедняга не покупает лук у мошенника, а продает ему свой собственный, но очень дешево. Есть еще масса видов мошенничества. Таких деятелей ненавидят и заносят в KOS. Люди, будьте бдительны, не



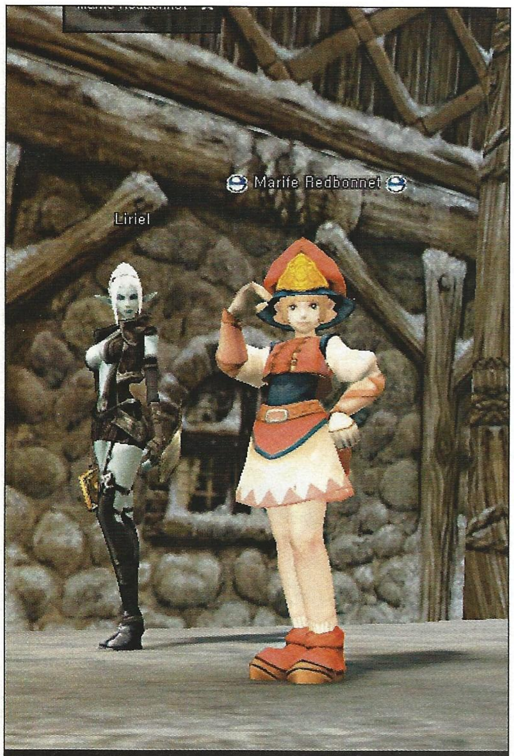
Маша и Медведь

позволяйте жадности затмить здравый смысл!

В первый же день открытого тестирования мне в огромном количестве попадались игроки с буквами "CN" в имени персонажа. Сначала я подумал, что некий мега-клан пришел в Lineage 2. Но оказалось, что это всего лишь способ самоидентификации игроков из континентального Китая, и CN означает China. В Китае тоже планируется открытое тестирование и открытие серверов L2, а в Америке CN занимаются, как приобретением опыта игры, так и... зарабатыванием денег! На онлайновом аукционе eBay появлялось все больше и больше предложений о продаже внутриигровой валюты в больших объемах. Сначала в этом обвиняли исключительно китайских "фермеров", но потом нашлось новое объяснение. Середина апреля была отмечена первыми случаями размножения денег (дупинга). Суета вокруг duперов поднялась неимоверная. Источник десятков миллионов adena (!) - лаг сервера NPC, проявившийся при сдаче двух квестов. В настоящее время квесты заблокированы, а в сообществе игроков обсуждаются последствия болезненно-

Толпа т.н. "светлых" эльфов вот уже 10 минут рубит бедную пикси. Пикси глупо хихикает





Красная Шапочка - моя месть будет страшна!

го удара по экономике игрового мира... Интересно, есть ли хоть одна MMORPG, избежавшая неприятности с дупингом? В Ultima Online это было одной из самых страшных проблем. Будем надеяться, что NC Soft примет меры.

О заклинаниях

Ниже представлен краткий обзор заклинаний (они же - активные умения), доступных магу-темному эльфу (и не только) до 20 уровня (новые появляются на 7 и на 14 уровнях).

Wind Strike. Основа вашей боевой мощи на 1-20 уровнях. Уровень этого умения следует держать на максимуме.

Self Heal. Помогает восстановить силы после боя на первых порах. В бою применять - себе дороже.

Ice Bolt. Слабо бьет холодом, но наносимое повреждение - только бонус к основному эффекту. С некоторой вероятностью и на небольшое время замедляет противника, позволяя убежать от него подальше. До 14 уровня используется как вторичное заклинание, чередуемое с Wind Strike (пока оно перезаряжается).

Heal. Помогает лечить себя и других. Маг с этим заклинанием представляет ценность для группы. Теоретически - можно вообще не брать.

Might. Дает мизерный бонус к силе. Магу он не слишком нужен, а воин может его просто не заметить.

Shield. Немного увеличивает защиту. Средняя полезность - можно сэкономить SP.

Curse: Poison. Медленно отнимает хиты у монстра, пока вы от него бегаете. Убить не может. Крайне эффективно против некоторых видов монстров.

Cure: Poison. Стоит дешево, но очень редко применяется... вообще не применялось до 20-го уровня. Ну зачем сразу лезть на ядовитых монстров? В будущем можно приобрести.

Group Heal. Лечит одновременно всех членов группы. Брать стоит только персонажу, нацелившемуся на карьеру клерика.

Battle Heal. Восстанавливает хиты быстро и много, но часто привлекает внимание монстров. Ест очень много маны. В бою может спасти жизнь. Вообще-то темные эльфы не слишком хорошие лекари - из-за низкой скорости каста, но это заклинание может помочь выжить.

Vampiric Touch. Наносит повреждение монстру и лечит вас. Комба Wind Strike + Vampiric Touch отлично работает против, например, Stone Soldiers. Бьет на полную мощность монстров, обладающих сопротивлением к воздуху (Wind Strike) или холоду (Ice Bolt).

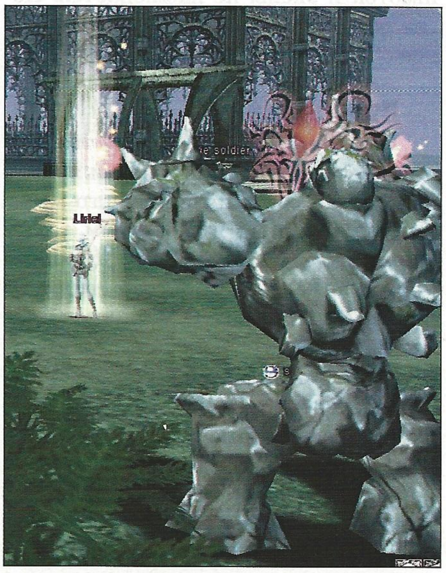
Wind Shackles. Замедляет физическую атаку монстра (или другого перса). Стоит дорого, эффект сомнителен. Нужно главным образом при поддержке танков в группе.

Кроме всех этих заклинаний, skill points тратятся на усиление атаки, брони, магической защиты и т.п. Вообще-то, все самое интересное (настоящая игра) начинается с 20-го уровня. К его достижению имеет смысл накопить полтора-два десятка тысяч SP. Это вполне реально, если начинать копить уровня с 16-17-го и не брать некоторые умения. Пройдя первую развилку карьеры, вы будете располагать ресурсами для мощного роста вашего персонажа.

Что день грядущий нам готовит?

В настоящий момент, за пару недель до релиза, основной вопрос, мучающий российскую и европейскую играющую публику: обязательна ли закупка коробочной версии игры или cd-key релиза можно будет купить в онлайне? Никому не хочется платить за пересылку коробки через океан. Да и надо найти онлайновый магазин, поставляющий игры в нашу страну. Но, судя по всему, NC Soft еще не приняла окончательное решение, а время истекает, напряжение растет...

И в заключение - совет. Смотрите под ноги! Огромное количество денег и предметов остается незамеченным игроками. Я не понимаю, как можно проглядеть выпавший из моба cedar staff, но факт остается фактом - я подобрал такой посох с земли и в японской бете, и в американской. Вынесите команду "подобрать предмет с земли" на активную панель и применяйте это действие дважды после убийства любого моба. Неплохой урожай adena и всякой мелочевки можно собрать на темноэльфийском болоте. Шлепайте по болотной водичке рядом с берегом и каждую секунду жмите "поднять предмет". Таким образом вы станете счастливым обладателем неприватизированного лута с десятков забитых зомби. Приятной прокачки всем!



Жизнь - это цепочка level up'ов...



Нам очень нравится ваша Z-ONE, но за определенную сумму мы готовы с ней расстаться!

Неизвестные доброжелатели

Иван ТРОПОВ

ЧЕРНАЯ ОХОТА[1]

17

Флаер опустился к самой земле, повис перед разбитой витриной. Рев от четырех турбин вторгся в магазин.

Темноту разорвал луч мощной фары. Флаер чуть покачивался над землей, и луч приплясывал во все стороны. Косые тени от стеллажей заметались по разгромленному торговому залу...

Тим съежился, невольно затаил дыхание. Глупо, конечно. Если уж кроастоновцы что-то и заметят, то не его, а огромный "Крузер". Дэйв постарался замаскировать машину, как мог, но...

Луч уставился прямо на них, и Тим зажмурился.

- Не трясись, - прошипел Дэйв. - И не тискай так гранатомет. Дотискаешься.

Тим постарался разжать пальцы, вцепившиеся в рукоятку гранатомета.

Если заметят - все. Тогда даже реактивная граната не поможет.

То есть один-то флаер из гранатомета можно сбить, если очень повезет. Но поднимется тревога, и тогда...

Второй флаер так просто уже не собьешь. И на "Крузере" от него не уйдешь. Повиснет на хвосте, а потом еще несколько флаеров подоспеют - уже боевых. И запинают, как терьер мышку.

Луч скользнул в сторону и пропал, рев турбин ослаб - флаер развернулся и ушел от витрины. Дальше патрулировать.

- Отпусти гранатомет, - сказал Дэйв.

Полная темнота. Даже хуже. В глазах, ослепленных фарой, вспучивались разноцветные пятна.

Тим положил гранатомет и стал шарить вокруг. Флаер ушел, да только ничего еще не кончилось. Сердце колотилось в груди, словно после прямого укола адреналина.

Вот и три планшетки, выложенные в ряд. Тим включил их, облизнул пересохшие губы.

Каждый экран поделен на четыре окошка. В каждом окошке картинка с камер, установленных на флаерах и шлемах кроастоновцев. Маризет доломала их переговорные коды, и теперь можно следить за ними их собственными глазами.

Первый флаер все кружил над городом. Иногда спускался к земле, заглядывал в подозрительные места.

Второй спрятался за углом ангара, со двора, где назначена встреча, его не видно. Все верно. На тот совершенно фантастический случай, если вдруг Снейк решит устроить перестрелку...

Во дворе кроастоновцы установили четыре осветительные мачты, залив все ослепительным светом. Хирургический стол, а не заводской двор!

На старом асфальте - в тех местах, где распылитель оставил невидимые следы, - теперь искрились ядовито-изумрудные пятна. Спецы "Кроастона" уже прошлись по двору с детекторами радиоактивности и баллончиками с краской отметили самые "горячие" места, чтобы самим не облучиться и товар при передаче не попортить.



Кто-то крутился в ангарах. Кто-то шастал за ангарами, проверяя территорию вокруг...

Но главное было в доме. В трехэтажке с окнами.

Камера, закрепленная на шлеме, прыгала в такт шагам. Виднелись руки, детектор радиоактивности, ступеньки...

Детектор возмущенно взвыл, и камера замерла. Спец остановился.

- База, Альфа-три! В доме, тут тоже горячо!

Тим сглотнул.

Пришло время оценить его художества, сделанные распылителем. И ценители эти - из самых тонких!

- Альфа-три, какой этаж?

- Лестница, перед вторым. На первом тоже фонило, но не очень, и всего в одном месте.

- Странно...

- Чего странного, во дворе тоже пятна были! Наверно, отсюда и выносили. Что-то тут сломалось, стали вытаскивать и насажали горячих пятен. Может, дальше не проверять?

- Отставить халтуру! Нам нужна хотя бы одна комната на третьем этаже для стрелков. И, вообще, проверить там не мешает. Радиолаборатория там, что ли, была... Стены как зеркало, сканер ни хрена не берет.

- Но тут горячо, очень!

- А ты попробуй пробежаться. Может, это только пятно, а дальше чисто. Ты в подгузнике?

- В подгузнике... - сквозь зубы прошипел Альфа-три.

Тяжело вздохнул (да, бегать в свинцовом подгузнике и таких же тяжеленных сапожищах - не самое большое удовольствие), но припустил вперед. Детектор обезумел. Писк превратился в сплошной истеричный визг.

Но Альфа-три не остановился, взбежал на пролет - и визг стих. Остался лишь размеренный дробный писк.

- Ну что, Альфа-три?

- Вроде, да. Только пятно было... Сейчас этот этаж проверю, потом дальше пой...

Тим не выдержал, сдернул наушник. Сбросил с колен планшетку, вскочил и прошелся между стеллажами, обратно. Нет ничего хуже, когда от тебя уже ничего не зависит - и надо лишь ждать! Тупо ждать. Тихо сидеть, надеяться и ждать, ждать, ждать...

И еще это чертово свечение! Заползает с улицы в витрину, заливая

---

1 Окончание, начало в "Навигаторе" №3.

зал холодным призрачным светом... Напоминая, что каждая минута здесь уносит кусочек твоего здоровья.

Остатки разбомбленного реактора в саркофаг так и не закрыли, и где-то к северу от городка они лежат под открытым небом. Подогревая все вокруг, заставляя светиться. Настолько сильно, что отраженный тучами свет наполняет весь городок этим холодным свечением...

Изумрудный город, черт бы его побрал!

- Не маячь, - сказал Дэйв. - Сядь.

Тим сел.

На экране планшетки Альфа-три осматривал второй этаж. Скоро пойдет на третий. Где стоят "Домовые"...

- Не трясись, - сказал Дэйв. - Расслабься.

- Я и не трясусь!

Тим глубоко вздохнул, попытался расслабиться, но сердце все равно стучало, как отбойный молоток.

Вроде бы, все идет так, как надо. Вроде бы...

Но что-то туго свернулось в груди, и все тело дрожало. От потрохов до кончиков пальцев. Нет, просто ждать - с ума сойти можно!

Тим опять встал, подошел к куче аппаратуры, вываленной из "Крузера" прямо на пол. Нашел коробочку со "Сверчками", вернулся к планшеткам.

Достал одного "Сверчка" - металлический таракан с головой стрекозы - и включил. Пододвинул к себе одну из планшеток, чтобы запрограммировать робота. Надо задать действия, разбросать приоритеты по уже записанным в "Сверчка" процедурам...

- Это еще зачем? - спросил Дэйв.

Застыл в темноте за стеллажом, словно и нет его. Только голос доносится.

- Затем! Кроастоновцы привезут кругленькую сумму для обмена. Не хочу, чтобы эта внеплановая премия потерялась в суматохе! Там и моя доля есть, между прочим!

Дэйв хмыкнул.

Тим упрямо продолжил подключать "Сверчка" к планшетке.

На самом деле, едва ли денежки потеряются. Скорее, уж жизни можно потерять на том дворе...

Но надо хоть чем-то занять руки и голову, чтобы не свихнуться от ожидания! Пока тот Альфа-три с детектором радиоактивности подбирается к третьему этажу, где установлены "Домовые"...

Стоп, хватит!

Тим подальше отодвинул планшетку с нервирующей картинкой. Выдвинул клавиатуру, и пальцы пустились в привычный пляс.

18

Только что "Сверчок" сидел возле планшетки - и вдруг так припустил в темноту, что даже не понять, куда делся. Словно его и не было.

Тим облизнулся. Сердце колотилось так, словно это он сам несся куда-то в темноте. На второй планшетке начиналось самое интересное.

Альфа-три уже проверил второй этаж. Честно осмотрел все комнаты. Прошел даже там, где детектор пищал, как помешанный.

Поднялся на третий, быстро проверил левую часть этажа, - там все комнаты были холодными. И теперь перед ним остался правый коридор...

Шаг - и детектор запищал живее. Еще шаг - и детектор тревожно заверещал.

- База, Альфа-три! В доме! Похоже, тут очень горячо. Очень!

- Комната?

- Коридор на третьем этаже.

- За ним много комнат?

- Половина этажа.

- Тогда придется тебе еще разок пробежаться. Наверняка просто пятно, как и там...

- Это уже седьмое место! Сколько можно бегать? Я так лучевку схвачу! И главное, ради чего? И так ясно, что там ничего нет! Это же смертником надо быть, чтобы здесь сидеть в засаде!

- Ну, все же попробуй пробежаться.

- База, м-мать! Тут...

- Попробуй, попробуй.

Альфа-три почти зарычал.

Но все же рванул вперед. Детектор уже не пищал, а непрерывно визжал все громче и громче.

Альфа-три, не останавливаясь - лишь повернулась голова и камера, бросил взгляд в первую комнату, пустую, и понесся дальше. А детектор звенел так, что даже через микрофоны камеры и динамики планшетки от этого визга хотелось зажать уши руками. Холоднее в коридоре не становилось. Фонило все сильнее.

- Твою мать! - взревел Альфа-три. - Так это не пятна внизу были! Там чисто, это отсюда так фонит! Через железобетонки!

Он бросился назад. Остановился только у лестницы, где детектор перешел на размеренный писк.

- База! Если хочешь туда лезть, лезь сам!

- Ладно, спускайся... Если там кто и сел, уже с румяной корочкой, как поджаристый поросеночек... Только в другом конце пройдись получше, найди комнату почище. Чтобы снайперы сели.

- Уже пометил, - куда веселее отозвался Альфа-три.

Тим сообразил, что все это время сидел, затаив дыхание. Медленно втянул воздух.

- Ну что, полегче? - ухмыльнулся Дэйв и подмигнул.

Снаружи к привычному надсадному реву каракатицы, кружащей над городом, добавился новый звук.

Над улицей прошла колонна легких флаеров. И появилась на планшетках - уже над двором. И на их крышах...

- А... а... - Тим захлопал ртом, как выброшенная на берег рыба.

- В чем дело? - Дэйв в один миг вылетел из-за стеллажа и склонился над планшеткой.

- Ч-черт... Все зря!

Боевики "Кроастона" прибыли на четырех машинах. И на крышах всех четырех флаеров стояло по "Гремлину".

Выпускает их тот же завод, что и "Домовых". Только "Домовые" - это первое поколение. Приводы, разворачивающие ствол, у них так - одно название. Прицелиться могут, но не очень быстро. Медленнее хорошего снайпера раза в два.

А вот "Гремлины" - это доработанная модель. Приводы - огромные бобины электромагнитов. Развернут и точно нацелят ствол в любую сторону за доли секунды. Быстрее любого снайпера. И куда точнее.

И хуже всего то, что электронная начинка "Гремлинов" работала согласованно, единой командой. Боевое построение "круг". У каждого "Гремлина" свой сектор, прикрыли кроастоновцев со всех четырех сторон.

Тим криво усмехнулся. Теперь что толку от засады, на которую убил столько времени и сил? Теперь это одно название, а не засада!

Когда "Домовые" попытаются атаковать, заковыляют на своих треногах к окнам, выглянут... Едва высунется краешек дула - "Гремлины" их тут же засекут. И один "Гремлин" уже нацелен на трехэтажку. Ему даже разворачиваться не придется. Так, чуть довернуть ствол. Этот "Гремлин" разнесет одного "Домового" раньше, чем тот откроет огонь.

"Домовых", конечно, два. Второй успеет выстрелить... Но только один раз.

Максимум, что успеет сделать второй "Домовой", - выведет из строя одного "Гремлина". И все. Пока он будет брать на прицел следующего - его самого уже расстреляют. Три уцелевших "Гремлина" развернутся куда быстрее.

- Все зря...

- Эти "Гремлины"? - уточнил Дэйв.

Тим кивнул.

- Что, совсем глухо?

- Совсем. Если бы они работали без согласовки... - Тим пожал плечами. - Тогда был бы шанс. Возможно.

Без согласовки "Гремлины" смотрели бы в одну сторону, на центр двора. "Домовые" ударили бы неожиданно. Это минус два "Гремлина" сразу. А дальше дуэль два в два. "Гремлины" крутятся быстро, но разворот на пол-оборота... Тут уж как повезет, но шансы неплохие... *Были бы* неплохие! Бы! Если бы не было согласовки!

- Можешь блокировать радиосвязь между их процессорами? Обмануть программу?

- Имитировать, будто есть еще один "Гремлин", который глядит на

дом? Нет, не выйдет. Там умные программы стоят.

- Очень умные? - не сдавался Дэйв. - В смысле?

- Чем тоньше узор, тем легче в нем запутаться. Те чароплеты, что плели эти хитрые заклинания, могли они сделать руны слишком сложными? Настолько хитроумными, что сами что-то упустили из виду?

- Баги? Хм...

- Думай, думай! - подгонял Дэйв. - Какие там базовые алгоритмы? Есть ситуации, когда стволы перестанут защищаться со всех сторон?

- Только в том случае, если противников будет больше, чем сможет справиться один "Гремлин". Или...

Тим осекся. Так и замер с открытым ртом. И договорил тихо-тихо, словно боялся спугнуть мысль:

- Или если программа будет *думать*, что противников *может быть* столько.

- Ну? - нетерпеливо подстегнул Дэйв.

- Если программа заметит какую-то опасность, - медленно размышлял Тим, - и решит, что это опасность очень серьезна... Серьезнее, чем оставленный без присмотра тыл...

- Ну?!

- Скажем, какой-то звук...

- Взрыв? - предложил Дэйв.

- Взрыв?.. Нет. Взрыв - это уже свершившееся. А надо - надвигающуюся опасность. Тогда, возможно, программа и перебдит. И пока не сообразит, что переоценила опасность, на это время все стволы нацелятся на вероятное место появления врага...

Дэйв склонился над планшетками, вглядываясь в картинки с камер. Двор с одного ракурса, с другого, с третьего, - как видят его техники "Кроастона".

- Опасность, значит, надо... - пробормотал Дэйв сквозь зубы. И вдруг...

Тим прищурился, не веря своим глазам. Кажется или Дэйв в самом деле успокоился?

Дэйв вздохнул, пожал плечами:

- Ну, раз надо, так надо. Сделаем.

- Дэйв?

Что он еще задумал?!

Судя по лицу, ничего хорошего! Там была лишь холодная уверенность. И решимость во что бы то ни стало довести дело до конца, каким бы он ни оказался.

- Дэйв?

Дэйв вытащил нож, подошел к "Крузеру" и стал вспарывать резиновую прокладку, удерживающую лобовое стекло.

- Дэйв?!

- Не ори. Тебе нужно отвлечь "Гремлинов"? Я их отвлеку.

- Но как?!

- Это уже мое дело. Твое дело вовремя начать атаку.

- Д-дэйв... - прошипел Тим сквозь зубы. - Но это же самоубийство - лезть под четыре "Гремлина"! И помимо "Гремлинов", их там еще сколько. Посмотри!

Из флаеров выбирались боевики "Кроастона". Все в тяжелых...

...доспехах. Поверх доспехов белоснежные халаты. На груди и на спине у каждого по черному кресту. Чуть скошенному. Словно покосившийся могильный крест.

Рыцари одного из пяти князей.

Князя, решившего вернуть себе то, что принадлежит ему по праву родства. То, что дракон похитил, - и теперь...

Теперь решил отдать, хотя в это и трудно поверить. Невозможно. Дракон не должен был отдавать. Даже за все сокровища мира, все равно не должен.

Но отдает...

И тогда, на крыше капища, та подлость...

Лживая продажная тварь!

- Дэйв, твою мать! Я не знаю, что у вас со Снейком, но...

Дэйв не отвечал, продолжал выдирать ножом резиновую прокладку.

- Ну что, свет клином сошелся на этом деле?! Мы можем отступиться. Должны отступиться, черт возьми! Никто не выигрывает всегда. И ни одно дело не стоит жизни!

- Жизнь... - охотник усмехнулся. - Всего лишь дождь из капель смерти. Смешно бояться это потерять. Потерять это невозможно. Мы сами из этих капель. Из страхов, из болезней, из кусочков плоти, упрямо бредущих к смерти... У человека почти ничего нет, кроме них. Только железная воля и стальное сердце...

...стальные яйца. У кого есть.

Сказал - и даже не ухмыльнулся.

Да, не по-детски вставляет это зазеркалье... Совсем Дэйву крышу сносит.

- Дэйв, твою мать... - устало начал Тим. - Выйди из зазеркалки, последний раз тебе говорю. Ты не понимаешь, но это уже не шутки, это...

Дэйв дернул плечом. Словно отогнял докучливую муху.

А к реву флаера техников, кружащему над городом, добавился новый звук. Сюда шел еще один флаер.

19

Снейк сел за полуразрушенным домиком распределительной подстанции. Словно хоть так решил отгородиться от ожидавшей его команды кроастоновцев.

Те выстроились, словно маленькая армия.

Впереди всех офицер службы безопасности.

За ним четыре легковых флаера, ощетинившихся дулами "Гремлинов". Между машинами восемь боевиков "Кроастона". Прилетело их больше, но три снайпера сейчас на третьем этаже дома. В самой "холодной" комнате.

Сбоку технические спецы. Выстроились рядочком, у одного в руках какой-то не то чемодан, не то контейнер...

Из-за полу...

...разрушенной часовни вышел дракон... и она. В зеленоватом плаще. Большой капюшон залил лицо тенью.

И снова Снейк вел ее не как заложницу, а как какую-то принцессу - за руку, едва касаясь своей лапищей ее пальчиков.

Наглый, сволочь! И ведь не боится же...

В режущем свете прожекторов его странный, словно бы стеганый термовик превра-



тился в ослепительную чешую, и в каждой чешуйке - слепящий злой огонек.

Шел без оружия, без всего.

На что он рассчитывает?

Конечно, он диаморф. Если он введет свое тело в режим предельных возможностей, то легко сможет изувечить девку до смерти: одним ударом сломать ей шею или выпустить внутренности...

Но едва ли это пугает кроастоновцев. Им нужна ее голова. Только голова.

Тот контейнер, в руках одного из техников, - это морозилка. Как раз по размерам головы.

Здесь, в Отстойнике, замороженную голову не вернуть в живое состояние. Вывести из анабиоза человеческий орган куда сложнее, чем заморозить его. Здесь нет нужных технологий.

Но в Империи ее запросто оживят, эту бесценную дизайнершу или сценариста. Подключат к системе жизнеобеспечения - и паши дальше, девочка, на благо больших старперов. Ручки-ножки не нужны, чтобы головой работать.

Им нужна только ее голова, а голову Снейк повредить не сможет. Теоретически диаморф может пробить череп голыми руками, но только после того, как тело целиком перестроится на режим предельных возможностей. На это нужно несколько секунд, а их у Снейка не будет.

Снейк работал на "Кроастон", и уж они-то знают, что он диаморф. Как только они заметят, что он переходит в критический режим... Тот "Гремлин", что смотрит на середину двора, едва заметно крутит стволом, не выпуская Снейка из прицела. С такой дистанции он попортит Снейку шкуру несильно - только на затылке. Войдет пуля точно в глаз.

Снейк жив до сих пор только потому, что кроастоновцы хотят убедиться: привез ли он им именно то, что нужно?

Но как только они в этом убедятся - все. Снейк им больше будет не нужен. Тут же пристрелят... Должен же он это понимать?!

Должен. Но тогда на что он надеется? Он же не дурак. Наивный чукотский юноша не смог бы выкрасть девку из их института...

Тим облизнул пересохшие губы.

- Дэйв, я не могу понять, на что надеется этот камикадзе.

Но Дэйв лишь дернул рукой - заткнись, не до тебя! Офицер службы безопасности поднял руку, останавливая Снейка:

- Держитесь подальше от пятен!

- Мои камни, - сказал дракон. - Где мои камни?

Граф махнул рукой, подзывая стайку чароплетов, трусливо жмущихся за спинами крестоносцев.

Один остался на месте - тот, что держал лампаду, испещренную рунами. Для ловли призраков, духов - и душ. Отлетающих душ. И можно спорить на все пальцы правой руки, что сейчас лампада пуста. Ждет.

Остальные чароплеты вышли вперед. Перед драконом положили сумку, дернули завязки...

Охотник усмехнулся. Неужели он в самом деле продал ЕЕ - за это?

Да, этой твари далеко до благородства...

В прыгающем свете факелов сияли драгоценные камни. Дракон, не выдержав, опустился перед сумкой на колени, запустил в нее обе руки. Пропускал сквозь пальцы сверкающий каменный поток, словно воду.

Наугад выхватывал чекчипы и вгонял их в электронный кошелек, проверяя электронные подписи.

А техники занялись девицей. Только...

Обычно процедура опознания ведется по радужке глаза. Если нужно очень надежно, то потом еще берут каплю крови, и биочип проверяет ДНК на наличие в геноме специфических аллелей. Достаточно проверить полсотни локусов.

Но это обычно.

А сейчас... Про радужку словно забыли. Начали с капли крови. Зато потом... На свет появился допотопный маленький сканер, и у девки стали снимать отпечатки пальцев. Да еще выборочно! Четыре пальца на правой руке, средний и безымянный на левой.

Это уже совсем дьявол знает что! Если уж они проверили ее ДНК, то отпечатки пальцев-то им зачем?! Ничего не понятно!

Ни-че-го!

Сам не замечая, Тим сжал кулаки так, что ногти вспороли кожу и сквозь пальцы выступали рубиновые капельки.



- Сколько времени займет генетический тест? - спросил Дэйв.

Биочип в руках спеца был стандартный и пока ничего не выдавал.

Огромные и неповоротливые белки-реактивы должны найти делящиеся клетки, потом залезть в ядро, проползти по цепочкам хромосом, найти нужные локусы...

- Еще минуты три, - сказал Тим.

Дракон поднялся с колен, затянул тесемки сумки.

Граф замер между ним и девкой - напряженный, как леопард перед прыжком. Лишь давил нетерпеливым взглядом чароплета, колдовавшего над капелькой крови...

Пора!

Сейчас - или уже никогда.

Второго такого шанса не будет. Не будет за всю жизнь, - жизнь пустую и совершенно никчемную, если упустить этот шанс.

Дэйв залез в "Крузер" и выдавил лобовое стекло.

- Дэйв, послушай меня! - быстро забормотал Тим. - Шутки кончились. Это уже не бизнес, это уже самоубийство чистой во... Дэйв!

Дэйв тащил в машину канистры с запасным горючим.

- Дэйв... - Тим безнадежно помотал головой. - Последний раз тебе говорю: мы...

- Делай свое дело! - рявкнул Дэйв и захлопнул дверцу.

Похрустывая на каких-то пластиковых бутылках, вывел "Крузер" наружу. Повернул и медленно пополз вниз по улице, куда-то туда, где над заводским двором ревела каракатица спецов, снижаясь. Обмен завершался, дальше патрулировать не имело смысла.

20

Турбины флаера затихли, и на город опустилась тишина. Люди во дворе невольно затаили дыхание.

Офицер смотрел на спеца.

Спец ждал вердикта биочипа.

К ним - потихоньку, мелким неспешным шажком, как-то незаметно - подошли четыре боевика.

На экране биочипа загорелся маленький зеленый квадратик - чип нашел первую нужную аллель. Второй, третий... Квадратики посыпались на экран, как горошины из мешка.

- Ну же, Дэйв... - прошипел Тим, не замечая, что опять стиснул левый кулак до крови. - Ну же!

Сейчас спец доложит, что все нормально - и машина закрутится.

Миг - и Снейк, больше не нужный, будет мертв. Секунда - и девка в плотном кольце боевиков. Затащат в свой флаер - и все, там ее уже не отбить. Флаер можно только сбить, но товар-то нужен живым!

Техник вскинул глаза на офицера, раздвигая губы...

Рыцарь втянул в грудь воздуха, двинул шпорами под живот жеребцу - и затрубил в боевой рог.

В тишине города-призрака, полного гулких бетонных коробок, где даже ветер боялся шепнуть, грянула музыка.

Тяжелый барабанный перестук, словно топот табуна лошадей, и злой, чертовски злой хриплый рык:

You gotta be a strong man
And know what you want
And fight ev'ryone in your way!

Первыми среагировали "Гремлины".

Боевики и техники еще только удивленно щурились, а стволы "Гремлинов" уже развернулись в ту сторону, откуда неслась музыка.

Самое опасное направление, как оценили их процессоры. Через пару секунд их процессоры разберутся в ситуации, заново согласуются и развернутся в разные стороны...

Пара секунд. И единственный шанс.

Тим щелкнул по клавише. Короткий радиоимпульс унесся от планшетки к небольшой антенне, а с нее на третий этаж бывшей радиолаборатории. В два электронных жучка, закрепленных на стенах - напротив входов в экранированные фольгой комнаты, там, куда не дошел пугливый Альфа-три. С жучков - к процессорам "Домовых". Последние поправки к их программе...

Из-за угла ангара вылетел "Крузер", слепя кроастоновцев фарами дальнего света. Его кузов без лобового стекла превратился в огромный рупор, почти звуковая пушка. Звук ударил внутрь двора, заметался между бетонными стенами...

За этими стенами процессоры "Домовых" начали атаку. Стволы выглянули из окон, не замеченные ни одним "Гремлином". Два тяжелых выстрела почти слились в один - и процессорные коробки двух "Гремлинов" разлетелись вдребезги. Лишившись приказов, приводы отключились, стволы пошли вниз...

Два уцелевших "Гремлина", мгновенно забыв про "Крузер", - цель простая и не самая опасная, с ней справятся и люди - уже разворачивались. Туда, где обнаружили себя два крупнокалиберных сюрприза...

Но на миг опоздали. Пороховые газы уже прошли по газоотводникам "Домовых", толкнули затворы, загнали в стволы новые патроны. Приводы уже довернули стволы на новые цели - поправки совсем крошечные, не то, что "Гремлинам", крутить стволы на пол-оборота. Две вспышки в окнах третьего этажа, и еще два процессора "Гремлинов" превратились в осколки, но самих выстрелов не слышно.

Их заглушил взрыв. Кто-то из боевиков уже вскинул на плечо гранатомет, в окно к "Домовым" протянулся черный след от реактивной гранаты...

И тут же, словно от этого взрыва небольшой гранаты, весь дом тяжело содрогнулся. В противоположном конце третьего этажа, в комнате, где сидели снайперы "Кроастона", во всех четырех окнах полыхнуло, и огонь выплеснулся наружу, выбрасывая бетонную крошку и ошметки тел...

На флаеры, на изувеченные "Гремлины", на боевика, замершего с гранатометом на плече и отвалившейся челюстью - он явно не ждал, что его граната превратит в пылающий ад весь этаж! - посыпались какие-то железяки, пластиковые осколки аппаратуры, пикировали листки древней бумаги, потекла тяжелая, плотная гарь...

- Не стрелять, не стрелять! - надрывался офицер. - Сюда не стрелять!

Он тащил девку к флаерам. Четверо боевиков сомкнулись вокруг них живым щитом, прикрывая самое ценное.

Врассыпную неслись техники, перепуганные, как мыши...

"Крузер" несся через площадь прямо на них.

Боевики у флаеров пришли в себя, и воздух вспороли трассирующие нити. Пули влетали в пустой лобовой проем, крошили заднее стекло, прошивали спинки сидений... Только Дэйва в машине не было.

Крестоносец обернулся, вскинул арбалет, но выстрелить не успел. Конь смял его, как перышко, втоптал в землю и, обезумевший, с затянутыми удилами, понесся дальше.

Без седока. Охотник был уже среди крестоносцев. Закованные в тяжелые доспехи, они стали неповоротливыми, как обожравшиеся коровы. Охотник кружился меж ними, легко уходя от ударов, неуловимый, словно порыв ветра, - и разя, разя, разя...

No sword and no knife
Can help you survive!
Survival is a business head!

- ревело из машины.

"Крузер" с застопоренным рулем на полном газу пронесся дальше и воткнулся в первый флаер. Смял его переднюю турбину, как пустую жестянку из-под газировки, - и сам тоже превратился в гармошку.

Где-то под изувеченным капотом замкнуло, заискрило... Прямо в бензин, хлещущий из разорванных шлангов. Волна пламени прошла по машине - к бензобаку, к двум полным канистрам...



Остатки "Крузера" разлетелись, как шелуха, а горящий бензин рвался все дальше и дальше, жадно глотая флаеры и боевиков.

21

К заводскому двору Тим добирался по другой улице, заходя с тыла. Через лабиринт пристроек, гаражей, штабелей ящиков... И где-то здесь, за ангаром, должны стоять те две каракатицы - флаеры спецов "Кроастона".

Неуклюжие, тихоходные, но хоть что-то. Единственная целая техника во всем городе. И лучше бы ей поменять хозяев!

Миленькое дело - победить, прибрать к рукам и деньги, и товар, но остаться без машины. В центре радиоактивного города-призрака.

Посреди приграничных пустошей Отстойника.

И с "Кроастоном" во врагах!

Тим обогнул еще один штабель и тут же сунулся обратно.

Есть! Те самые ангары, что огораживают двор. Проход между ними. И по сторонам прохода, за углами ангаров, - два флаера.

Через проход из двора падали отблески прожекторов. Там ритмично долбил уцелевший "Домовой", щедро раздавая контрольные выстрелы...

Но спец и один боевик уцелели, были уже во флаере. Не закрыв дверцу, боевик выставил наружу автомат и что-то кричал спецу за штурвалами. Судя по взмахам руки, обойти двор понизу за ангарами; чтобы выйти из-за крыши трехэтажки, - так "Домовой" их не заметит. Взвыли турбины, выбив из щелей старого асфальта клубы пыли...

Тим упал на колено, вскинул на плечо гранатомет и выстрелил. В плечо толкнуло, и полоса черного дыма уткнулась во флаер. Прямо в открытую дверцу.

Машина разлетелась, как бочка с порохом. Крышу вышибло далеко вверх, моторы разнесло в стороны. Их турбины уже раскрутились, и теперь каждый мотор несся на реактивной струе, словно ракета...

- Нет! - заорал Тим. - Черт возьми, нет!

Один мотор вмазался в стену ангара, срикошетил - и ушел ко второму флаеру. Прошел в каких-то миллиметрах от левой передней дюзы и воткнулся в правую. Слишком сильно, чтобы не повредить турбину...

За пеленой пыли все еще хлестко, как кнуты, щелкали молнии громобоя. Там еще хрипели, бились в агонии переломанные пегасы и жеребец. Оттуда несло запахом страха, крови и смерти...

А она стояла совершенно спокойно.

Посреди всего этого - непричастная. Неприкасаемая. Лишь ветер трепал полы ее зеленоватого плаща.

Стояла невозмутимо. Царственно. Как ступица мироздания, вокруг которой все вращается...

Да так оно и было.

Руки ощутимо тряслись, рукоятка штурвала стала скользкой от холодного пота, - и все-таки флаер поднялся!

На трех моторах, скособочившись и ужасно ревя передней турбиной, которая тащила на форсаже двойную нагрузку, но все же поднялся!

Тим провел флаер между ангарами, во двор. Прошел над сгоревшими флаерами, между которыми угадывался остов "Крузера". Над трупами боевиков и техников, над ядовито зелеными пятнами "горячих" мест...

И облегченно выдохнул, почти застонав от облегчения. Все в порядке! Громада Дэйва возвышалась посреди двора. Рядом девка в зеленоватом термовике.

Да, Дэйв был прав. В самом деле, зеленоватый. Видно, там, в клинике, камеры были плохо отрегулированы. Но это мелочи...

Потому что сами живы, товар цел и где-то рядом должна быть сумка с чекчипами! Тим с трудом удержался, чтобы не заорать что-нибудь залихватское.

Они сделали это! Сделали и Снейка, и службу безопасности "Кроастона", и, получается, поимели даже одного из больших старперов!

Тим заложил поворот, обходя домик трансформаторной подстанции и снижаясь...

Сердце екнуло - и куда-то провалилось.

За кирпичными останками никакого флаера не было! Там, где должен был стоять старенький "Скай Вокер" Снейка, - ничего не было! Ни-че-го!

Эти глаза, эти черты, заставляющее сердце сладко ныть... Такие знакомые, хотя сейчас едва различимы под глубоким капюшоном.

Теперь не в мечтах. Теперь здесь, рядом, твоя!

И сумки тоже не было. Нигде.

Как и трупа Снейка!

Ни сумки, ни Снейка, ни его флаера...

А Дэйв замер перед этой девкой в зеленом термовике. Разглядывал свою добычу, забыв обо всем остальном. Вместо того чтобы гнаться за Снейком и сумкой с деньгами!

Этот псих дал Снейку уйти - с сумкой, на флаере! Вместо того чтобы думать о деньгах, он думал только об этой девке! Потому что это вовсе не сверхценный дизайнер или программист.

Дэйв врал, врал с самого начала. Никакого заказчика на нее не было! И возвращать ее Дэйв не собирается...

Ярость накатила тяжелой волной, путая мысли. Тим не помнил, как посадил флаер, как в руке оказался пистолет, который всегда таскал, но никогда не пользовался.

Он стоял за спиной Дэйва, задрав руку и уткнув дуло в затылок Дэйва, в эту тяжелую иссиня-черную гриву. И словно со стороны слышал самого себя. Кажется, кто-то совсем другой орал из его глотки:

- Псих! Урод! Сволочь! В сказку поиграть решил?! С драконом яйцами померяться, кто круче, кому из вас принцесса достанется?!

Дэйв дернул головой, словно отогнял назойливую муху.

Но слова душили, слова рвались наружу.

- Девку в полной зазеркалке оттрахать захотелось?! А то, что из-за твоей дури я своей задницей рисковал?! И теперь - ради чего?! Ни денег, ничего, только целый "Кроастон" во врагах, а на руках какая-то психопатка-зазеркальщица, сучка недот...

Тим не уловил, в какой момент Дэйв двинулся. Просто стало темно, а когда он пришел в себя, под щекой был асфальт, теплый и липкий. Спина ныла, скула болела, левый глаз заплывал.

Пошатываясь, Тим поднялся.

Ярости не было. Даже злости не осталось. Он был как скороварка, из которой выпустили весь пар.

А Дэйв все пялился на девку.

Ее лицо, ее глаза, ее губы. Только... Что-то не так.

Лицо ее - и все же... Словно это лишь маска, за которой нет души.

Охотник мотнул головой, прогоняя наваждение. Шагнул к ней, скинул капюшон...

Сквозь прекрасные черты - проступало что-то чужое.

Словно искусный таксидермист сделал даже не чучело, а хитроумную марионетку. Она может жить, может двигать губами, бровями, глазами. Может делать все. Только не сама, а когда это делают чьи-то грубые пальцы...

Губы женщины раздвинулись, но это была не ЕЕ улыбка! Это была пародия на улыбку. Противная, мерзкая, жуткая. Словно за этим прелестным лицом поселилась древняя старуха, давно выжившая из ума.

Под капюшоном...

Тим не верил своим глазам. Хотелось и смеяться - и зубы сжимались от ярости.

Это был стандартный клон! Даже не человек, живой овощ!

Человеческий генотип, на котором производят все стандартные испытательные процедуры в генетических лабораториях по всей Империи. Ну и в Отстойнике, где еще не совсем одичали.

Вот почему кроастоновские техники так странно проверяли ее - лишь по отпечаткам пальцев. Потому что скана ее радужки у них не было. Никому и в

голову не пришло бы сканировать ей радужку! Она же никуда не ходила, всю жизнь в клетке провела, в соседстве с шимпанзе и лабораторными мышками...

И лишь потом, когда Снейк ее выкрал, понадобилось как-то ее опознать. А как? У нее же генотип - стандартный! И молодая, почти девчонка. Самый распространенный возраст живых овощей. Только по случайно оставшимся отпечаткам пальцев и можно отличить один клон от другого. Папилярный узор несильно, но различается.

И получается... все было ради нее? Ради этого куска мяса?!

Она же идиотка, дебилка! У нее же на морде написано, что ей выжгли лобные доли еще при рождении, чтобы конвенции о правах человека не нарушать!

А Дэйв-то думал...

Стоп.

Не только Дэйв думал. Зачем-то же она нужна была людям "Кроастона" и тому большому старперу, который стоит за ними?

И отпечатки пальцев... Спецы же их проверили, и отпечатки их устроили. Когда завершился анализ ДНК, техник готов же был подтвердить, что это именно то, что им нужно! Значит, "Кроастону" нужен именно этот клон? И тот большой старпер готов был отвалить кучу денег за ее голову?

Но ведь не может быть в этой дебильной голове ничего ценного! Это же очевидно! Разве что...

- О, черт... - Тим врезал себя по лбу. Идиот... Идиот!

Тим шагнул к женщине и рванул ворот зеленого термовика.

Дэйв по инерции попытался перехватить его руку... и замер. Из-под ворота показалась не кожа, а бинты.

Тим сорвал и их. Под бинтами был шрам. Кольцевой, вокруг всей шеи. Даже не шрам, а то схватившееся, но еще не превратившееся в нормальную кожу нечто, мокрое от сукровицы и капелек крови, какое бывает после активного заживления раны.

Сделанного, например, автоматическим хирургом.

Если его работу оборвать минут за сорок до полного заживления раны...

Это и была марионетка!
Всего лишь тело - из которого вынули душу.

Ну да. Конечно, шрам. Потому что совсем недавно эта голова была на теле другого стандартного клона!

Вот для чего Снейку были нужны те автоматические хирурги в клинике, и сразу два! Он не заживлял свои раны. Он менял головы клонам! Обрезал, поменял местами - и срастил. Автоматические хирурги сделали это легко и быстро. У клонов же один генотип, один возраст, одни условия содержания... И в итоге почти одинаковые тела. Только по отпечаткам пальцев да радужке и различишь, пожалуй.

- Идиот! - крикнул Тим. - Он обманул и их, и тебя! Ты понимаешь, что он использовал тебя, как драчливую собаку? Натравил тебя на "Кроастон", чтобы сам смог спокойненько уйти от них, когда получит деньги! И он взял деньги и ушел! А ты не только его спас, но еще и в дураках остался, с пустышкой! А он и деньги получил, и того клона, из-за которого вся каша!

- Заткнись.

- Я же тебе говорил, что плащ был голубой! Голубой, а не зеленый!

- Заткнись...

Дэйв сказал едва слышно, но так... Тим заткнулся. А Дэйв подошел к клону, запустил пальцы ей в волосы. Крутанул к себе, разворачивая, словно пластмассовый манекен. У нее на затылке было что-то похожее на разъем для переключения режимов зазеркалки, но...



В руках у Дэйва уже был нож, и на этот раз он не собирался нежничать.

Взмах, удар. Отточенная сталь почти не встретила сопротивления. Скальп остался в руке, а женщина взвыла и схватилась за голову.

Да, никакой это не переключатель. Всего лишь приклеенный на кожу муляж. Оголившиеся кости черепа нетронуты. В мозг ей никаких процессоров не пихали, и ни в какой зазеркалке она отродясь не была.

Упав на колени, она зажимала рану руками и выла, выла, выла... Даже говорить не умеет. Лишь вопли и слюни струились из ее перекошенного рта.

- Да добей же ее, Дэйв! - не выдержал Тим.

22

Тим ждал от Дэйва чего угодно. Ярости, криков, стрельбы по ни в чем не повинным трупам... И, ей-богу, это было бы лучше, чем так: к Дэйву вернулось его спокойствие.

Ледяное.

Арктическое.

В одном шажке от безумия. А может, уже и не в шажке...

- Жестянщик!

Тим вздрогнул, как от удара. Если напарничек еще не обезумел, то уже на грани. На самом краешке.

- Да, Дэйв? - голос предательски задрожал.

- Ты посылал "Сверчка". Он засек, в какую сторону ушел Снейк?

Черт возьми! Ну да, тут же был "Сверчок"! Кто бы мог подумать, что этот таракан пригодится!

Тим выдвинул клавиатурку из видеофона, вызвал "Сверчка". Где-то здесь должен быть, на площади. Забился в какую-нибудь щель в асфальте... Только "Сверчок" не отзывался. Похоже, его вообще не было ни здесь, ни поблизости.

Но едва ли этому стоило огорчаться.

- Что лыбишься? Ты подцепил ему жучка?

- Он сам подцепился.

Умная машинка, особенно если умело настроить. "Сверчок" отслеживал сумку с чекчипами, и, когда Снейк потащил ее во флаер, "Сверчок" пошел следом. Прилип к кузову флаера, и...

- Где он? - спросил Дэйв.

- Сейчас... Тим изучал крошечный экран.

Изначально "Сверчок" должен был хранить радиомолчание. Полное. Чтобы техники "Кроастона" не засекли его, пока он ползал по площади. Но, присосавшись к флаеру, "Сверчок" кое-что передал, чтобы его можно было отыскать. И видеофон записал это - пеленг на флаера Снейка. Только...

Тим нахмурился. По пеленгу выходило, что флаер ушел на север. Словно Снейк собрался обратно в Империю, где его ждет служба безопасности "Кроастона"... Ах, вот оно что! Флаер шел на север только два километра. Это Снейк сделал финт ушами. На тот случай, если кто-то во дворе успел заметить, в какую сторону он ушел.

А через две версты круто развернул на восток. Еще через три - пеленги кончились. Ну, это понятно. "Сверчок" - это вам не радиостанция, передатчик у него крошечный. Он продол-

жал передавать, но видеофон его уже не брал. Слишком далеко.

- Сюда! - Дэйв уже обживался на водительском сиденье кроастоновской каракатицы. - Быстрее!

Тим кивнул, но сразу в флаер не полез. Сначала пошел к трупу кроастоновского спеца, тому, возле которого стояла морозилка.

- Ну, зачем она тебе?! - не выдержал Дэйв.

- Пригодится, - Тим упрямо тащил морозилку к флаеру. - Запас карман не тянет.

Дэйв может думать что угодно, но... Все, хватит сюрпризов!

- Куда курс?

- Уйди, - буркнул Тим и отпихнул Дэйва от штурвалов. Поднял флаер, вывел его со двора и повел вниз по улице.

- Ты куда? - спросил Дэйв. - На восток! Быстрее!

- Ага, щаз!

- На восток, я сказал!

Дэйв сунулся к штурвалам, но Тим опять отпихнул его и окрысился:

- Не ори, Дэйв! Ты все, что мог, уже накомандовал! Понял?! А теперь дай мне сделать то, за что платишь деньги!

Тим посадил флаер и метнулся в разбитую витрину магазина. Нашел в куче аппаратуры мину, швырнул ее Дэйву:

- Выставь на час!

А сам взял спутниковый телефон и антенну. Присел у планшеток, раскрыл антенну в тарелку, нацелил на восток.

- Что ты делаешь? - спросил Дэйв.

- Хочу поболтать с Маризет.

Пальцы уже привычно плясали над клавиатурой планшетки.

- Жестянщик... - Дэйв с сомнением разглядывал Тима. Словно первый раз в жизни видел такого раздолбая. - Она работает на Снейка...

- Спасибо, что предупредил, умник!

Только где ты раньше был, такой умный, когда с ней связывался?!

Теперь-то понятно, чего Маризет так волновалась тогда, возле клиники... Снейку не хватало времени зарастить швы после пересадки голов, и он тянул до последнего. Маризет должна была выяснить, сколько у него есть времени. Точно, до минут. Чтобы Снейк мог по максимуму выжать из автоматических хирургов, а потом без проблем разминуться с придурками, которых обвел вокруг пальца.

- Тим?..

- Да знаю я, знаю, что она работает на Снейка! И лучше не лезь, Дэйв! У Снейка пусть и старенький, но легковой "Скай Вокер"! И если хочешь догнать его на этой колымаге да еще без одной турбины, лучше не лезь!

23

- Привет, Жестянщик, - Маризет, как всегда, светилась солнышком. - А где милашка Дэйви?

- Не смешно, Мари... Ты можешь достать нам машину?

- Что со Стальными Яйцами?

- Если ты не поторопишься, то он тебе не заплатит.

- О, боже...

Очень правдоподобно. Только про то, чем кончилось, даже не спросила. Ни про выкуп "Кроастона", ни про ту девку. Потому что и так все знает.

И еще потому, что расслабилась. Уже решила, что они со Снейком все главное сделали и теперь остались мелочи, в которых невозможно ошибиться... Ну-ну.

- Нам нужен флаер, Мари. И побыстрее. Координаты...

- Да я вижу...

Еще бы! На то и весь расчет был, что снимешь их со спутника связи!

Только на спутник сигнал шел не с этой планшетки, а с той, что осталась в магазинчике Изумрудного города.

- Да, Жестянщик... Сейчас... Что-нибудь придумаю. Никуда не уходите!

- Куда мы уйдем... Быстрее, Мари, быстрее!

Тим отключился.

Выключил программу-шкурку, которая чистила звук от рева флаера и бросала за спину картинку, записанную внутри магазина.

- Сигнала все еще нет, - сказал Дэйв.

Флаер шел высоко, а еще у него была большая тарелка на крыше, сейчас нацеленная на восток. Должна взять сигнал со "Сверчка" верст за пятьдесят.

- Будет, будет... Не гони так!

Ревело невыносимо. Флаер и так-то шел на трех дюзах, а Дэйв еще гнал его выше крейсерской скорости!

- Не гони так! Если вырубится передняя турбина, нам уже никакие Снейки не потребуются!

- Уйдет, - прошипел Дэйв. - Уйдет.

- Не уйдет!

- Его "Скай Вокер" резвее этой...

- Расслабься! Догоним...

- Как?!

- Этот умник перехитрил сам себя. Сделал одну ошибочку...

- Ну! Не тяни!

- Снейк перестраховщик. Сейчас Маризет уже сказала ему, что мы остались без флаера. Теперь про нас можно забыть, и у Снейка осталась одна головная боль, - Тим ткнул пальцем вверх, туда, где за пеленой облаков, в тысячах километров над атмосферой летел военный спутник, нацелив телескопы на Изумрудный город. - Чтобы спутник не засек его, когда он будет выходить из-под облаков, Снейк пересядет на машину. Этот умник должен был позаботиться об этом.

- А если нет?

Тим только хмыкнул. И ухмыльнулся:

- Вот твой сигнал!

На экране появился зеленый маркер. "Сверчок".

Только... Расстояние до "Сверчка" уменьшалось ровно с той скоростью, с какой шел флаер.

- Он не двигается! - сказал Дэйв. - Он мог отвалиться?

- Сто верст висел, а потом вдруг отвалился?

- А если не успел перебраться с флаера на машину?

- Дэйв, "Сверчок" резвее тебя в три раза! Нет. Таракашка держит цель. Просто Снейк стоит на одном месте.

- Долго... - процедил Дэйв сквозь зубы.

Тим пожал плечами.

- Наверно, как раз в машину перегружаются.

Хотя...

В самом деле, странно. Слишком долго для пересадки. Чего Снейку перегружать-то? Сумку с чипами да девку.

Почему?

Неужели эта тварь осмелилась...

- Там есть камера! - сказал Дэйв. - Дай мне сигнал!

- Ага, щаз! Разбежался! До них почти пятьдесят верст... Пока "Сверчок" тебе даже звука не передаст. Вот поближе, верст с десяти... Да не гони ты так!

Но Дэйв не обратил внимания. Словно вообще не слышал.

Неужели дракон осмелился?

Но она...

Нет, нет! Она же...

Казалось, реветь громче турбины уже не могли, но, оказалось, Тим ошибался. Теперь они взвыли так, словно вот-вот отвалятся.

- Не гони, мы их и так догоним! - проорал Тим, едва себя слыша. - Ничего с ней не будет! Все ценное у нее в голове!

- Вот именно...

- Что?

Но Дэйв опять провалился в свои мысли. А все три турбины выли на форсаже, и индикаторы на приборном щитке один за другим меняли цвет с предупредительного оранжевого на тревожный красный...

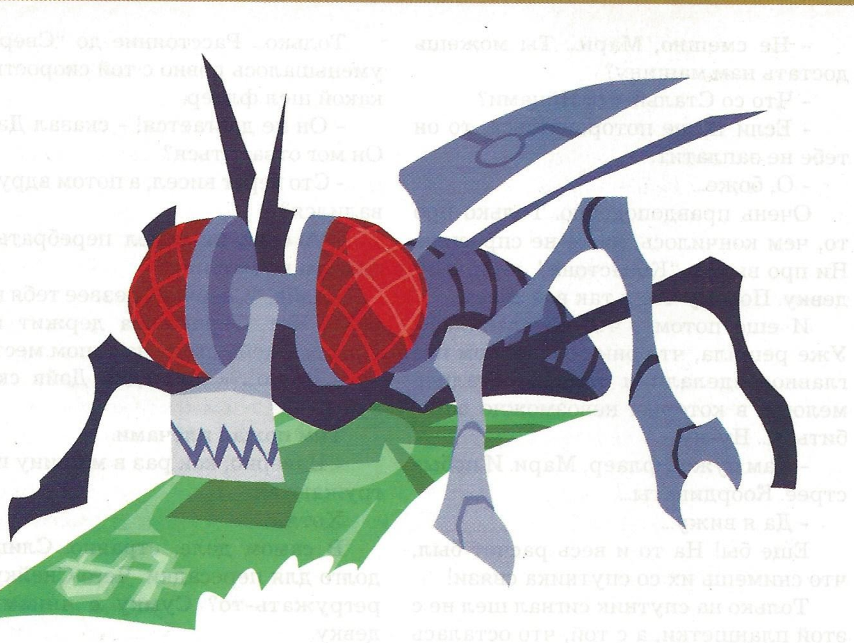
Тим оскалился, но ничего не сказал. Сполз с сиденья второго пилота и протиснулся в заднюю часть салона. Здесь ревело чуть тише. Ну и еще один маленький плюсик... Не отрывая взгляда от спины Дэйва - тот смотрел только на зеленый маркер на экране карты! - Тим всунул в ухо пуговицу наушника.

Бес откликнулся быстро:

- Привет, Жестянщик. Ого! Изумрудный город! Ну, вы и забрались... У вас все нормально?

- Лучше не придумаешь.

- Не придумаешь, значит... - Бес стрельнул глазами в сторону, на какой-то свой монитор. - А ты в курсе, что прямо на вас нацелен один из геостатиков?



– Мы под облаками... Это все неважно! Что за девку украл Снейк?

Бес на экране повел головой из стороны в сторону, словно пытался заглянуть за границы монитора:

– А Дэйв...

– Дэйв не слышит, – Тим и себя-то с трудом слышал. Главное, чтобы Бес слышал. Но для этого и существуют программы очистки звука. – Зачем "Кроастону" нужен этот стандартный клон?

– Не "Кроастону", а кому-то из больших старперов.

– Которые сидят в той же зазеркалке, что и Дэйв! Знаю! Ну!

– Ну, это один из персонажей...

– Клон?!

– Ага.

– Но зачем?! Зачем им в зазеркалке этот живой овощ?!

– Не овощ. Ей никто лобные доли не прижигал. Она нормально соображает.

– Да все равно! На такую зазеркалку должно быть столько желающих, что выбирай любого! Из нормальных! Зачем им клон-то?!

– Затем, что она с самого рождения в зазеркалке.

Единственная истинно благородного происхождения.

Голубая кровь до последней капельки.

И чистая, как слеза ангела, душа...

– Все остальные персонажи там – всего лишь пришлые гости. И повадки у них... Соответствующие. Откуда в нашем говенном мире взяться людям, которые не испортили бы тот мир мечты, на который пашут десятки тысяч программеров, – мир, совершенный до мелочей?

Тим закусил губу. Вот оно как... Ну да, все верно, если подумать. Откуда бы взяться милому и чистому существу в реале, который вот уже полсотни лет как превратился в одну большую помойку?

– А она там не пришлая, – сказал Бес. Она там живет. Она не знает другого мира. Она сама часть того мира.

– Лучшая часть... – пробормотал Тим.

Единственное по-настоящему совершенное существо.

Цветок мира.

– А Снейк, значит...

– Да, – кивнул Бес. – И Снейк, и Дэйв. Хотели получить...

Цветок, который можно сорвать лишь один раз.

Цветок, который достанется лишь одному.

– ...то, что полагается лишь одному. Одному из больших старперов.

Чертов Дэйв! Ох уж эти стальные яйца!

– Отбой, Бес.

Тим сдернул наушник и нырнул в переднюю часть салона.

– Мачо, значит? Решил отбить лучшую девочку на свете, а?

Дэйв молчал.

Совершенно невозмутимо.

– Да ты же от жизни прячешься! Ты уже все гонорары на эти розовые очки спускаешь! За сказками в зазеркалье бегаешь, рыцарь недоделанный! За драконом с шунтом в заднице! Ради эрзац-принцессы, дралие ее...

Тим осекся.

Ну, еще одна трещина в скуле – это можно было бы понять. Чего не сделаешь, чтобы вытащить напарника из этой чертовой зазеркалки. Но... Тим удивленно хлопал глазами.

Дэйв смеялся! Сначала беззвучно тряссь, а потом и вовсе заржал в полный голос.

– Брось, Жестянщик, – выдавил Дэйв, давясь смехом. – Слабо тебе меня зацепить. Слабо. Яйцами не вышел.

Тим оскалился:

– Да что, я не прав?! Не из-за той клонированной сучки ты в это дело влез?!

Дэйв пожал плечами. По-прежнему невозмутимо.

– Из-за нее. Только... – Дэйв вздохнул, с искренним сожалением. Ни фига-то ты в жизни не понимаешь, Тимми...

– Ну, давай, давай, расскажи! Что это не сказочные сопли, на которые ты подсел круче, чем на химию! Что это...

Улыбка слетела с лица Дэйва. Глаза превратились в два злых ртутных донца:

– Долго ты еще собрался язык тренировать, говорун? Дай мне сигнал!

Метка "Сверчка" на экране мигала. Теперь антенна флаера держала сигнал "Сверчка" без провалов. Можно декодировать, что он передает.

Только что толку? Крошечная камера "Сверчка" и так-то давала не очень хорошую картинку, а уж в предрассветной темноте...

Угадывался только силуэт джипа, рядом с ним две человеческие фигуры. Близко друг к другу. Кажется, со скинутыми капюшонами термовика.

– Дай четче!

– Это предел.

В стеклянном шаре чароплета было слишком мутно, но даже так...

Охотник скрипнул зубами. Эта тварь осмелилась! Хищный силуэт – уже не человеческий – нависал над принцессой. Нетерпеливо раскинув крылья, постегивая хвостом землю. Надвигался на нее. Все ближе, все ниже...

Она не сопротивлялась. Может быть, у нее уже не было сил. А может быть...

Чем чернее яд, тем меньше его нужно...

Иногда достаточно и пары слов...

Нет, нет, нет!

Не может быть.

Не должно быть!

Но ветер проклятых земель был тут как тут. Зашептал в уши, глумливо запел:

Изломанный тенью больше, чем ты,
Каменный гость

Разводит руками сердце ее – смеясь...

Дэйв нырнул вверх, в облака, выжал мощность на максимум.

Турбины уже не выли – стонали. Корпус мелко задрожал, словно заклепки и сварочные швы готовы были разойтись. Индикаторы на пульте налились красным и звенели.

– Дэйв! Перестань!

Тим повис на руке Дэйва, но Дэйв легко отшвырнул его.

Изломанный тенью больше, чем ты,
Каменный гость
Разводит руками сердце ее – смеясь...

Флаер рухнул вниз, вышел из облаков...

Было темно, но камеры флаера улавливали крохи предрассветного

света. Усиливали их, обрабатывали, и на экранах все было четко: и "Скай Вокер", и джип поодаль, и девка, и сам Снейк...

А вот им ничего не было видно. Над ними было только темное небо, из которого грохотали турбины невидимого флаера.

Снейк замер, задрав голову и стиснув руку девки.

Бросил взгляды на джип - на нем можно улизнуть из зоны наблюдения геостатика, не вызвав подозрений. Потом на флаер - на нем можно удрать от того, что ревет сверху, но так засечет спутник...

Его движения уже не человеческие - слишком резкие, рубленые. Снейк перешел в режим диаморфа. Готов платить днем за каждую секунду, зато эти секунды драться на самом пределе того, что способен дать его организм.

Дэйв закладывал один долгий крутой разворот, флаер падал вниз по тугой спирали.

И, кажется, Снейк понял: и то, кто это; и то, что его может спасти.

Он бросился к флаеру, таща за собой девку. Машину можно остановить, прострелив шины. А флаер можно только сбить - погубив всех, кто внутри...

На этот раз никаких слов.

Никакой чести.

Никакого равного боя.

Дэйв рывком переложил штурвал. Три турбины, боровшиеся с силой тяжести, перевернулись. Воздухозаборниками вниз, соплами вверх.

В небо ударили раскаленные струи, мешая смутные очертания облаков в кашу взбесившегося воздуха. От земли в воздухозаборники взметнулись пылевые вихри. А сам флаер швырнуло вниз.

Сиденье и пол ушли из-под ног, накатила тошнота от невесомости...

Ударил ветер со стороны Дэйва - там распахнулась дверца...

Врубились фары флаера: мощный поток света ослепил Снейка, словно пришпилив его к земле...

А в следующий миг флаер с хрустом впечатался в крышу "Скай Вокера". Оба правых мотора отлетели. Продолжая прогонять через себя воздух, врезались в землю и унеслись куда-то в сторону, визжа, как огромные шутихи.

И тут же снизу ударили сиденья. Невесомость превратилась в чудовищную перегрузку, от которой потемнело в глазах. Тима швырнуло вперед и вбок, что-то ударило в висок...

Хрип покалеченных пегасов, бьющихся в агонии...

Вихрь воздуха и пыли...

Лицо дракона, отпрянувшего от огня факела. Опаленные брови, зажмурившиеся глаза - всего на миг, но этот миг сделал бесполезной его нечеловеческую реакцию...

И удар.

Охотник влетел в дракона. Дракон уже сбросил человеческую личину, отдался своей второй сути, но даже эта сила его не спасла. Слишком быстро падал сверху пегас, слишком сильный удар пришелся на мускулы дракона.

Оба рухнули на землю.

Только охотник был сверху. Тело дракона приняло на себя удар, смягчило его для охотника - пока внутри дракона ломались кости и рвались мышцы...

В руках охотника уже был меч.

Где-то около лошадей поднималась с земли принцесса. Кажется, она что-то кричала, но все потом, потом! Когда со зверем будет покончено.

А пока - меч в сердце твари.

На губах дракона вспучилась кровь. Золотистая драконья кровь, жаркая, как начищенная медь. И...

Не может быть...

Кажется, на этих позолоченных кровью губах играла улыбка?

- Ты думаешь, ты меня победил?.. - дракон все еще пытался говорить. И...

Да, на его губах была улыбка.

- Не думаю, - сказал охотник. - Знаю.

- Глупец... Дракона нельзя победить. Дракона можно только убить.

- Не вижу разницы.

Только...

Кажется или в самом деле улыбка стала уверенней?

- Глупец. Ты заплатишь цену, о которой пока не ведаешь. Дракона можно убить, лишь заняв его место. Чтобы самому стать драконом...

- Расскажешь это в аду, словоплет! Удачи в пути.

Охотник сжал рукоять меча и провернул его. Чтобы наверняка. Все же это не человек, которому с лихвой хватило бы удара в сердце.

Это было непросто. Пришлось сломать ребра, разорвать мышцы груди... Но все же охотник провернул меч. Дракон дернулся, его тело выгнуло, натянуло, как струнку. Еще одна порция крови выплеснулась на его губы.

Но он все еще был жив:

- Это и есть ад, охотник... - поволока беспамятства затягивала его глаза, и все же он еще бормотал. - Ад. Твой. Собственный. Преддверие. Начало. Только ты этого еще не понял... Но ты поймешь... Когда будет уже поздно...

Дракон засмеялся. Он смеялся, захлебываясь своей кровью, пышущей жаром, золотистой кровью...

Пока меч не оборвал это. Голова покатилась прочь.

Охотник воткнул меч в землю и, прихрамывая, пошел к лошадям. К принцессе, замершей возле них. С бледным, как мрамор, лицом, но огнем жизни в глазах. Еще не верящей, что все кончилось...

Охотник опустился на колено, коснулся ее пальцев, поймал ее взгляд...

Она шагнула к нему.

Ее рука робко коснулась его щеки.

24

Все же живой. Даже удивительно... Фары не светили, панель управления темна и мертва. Остался лишь едва заметный предрассветный свет, синеватый от тяжелых туч.

Каракатица кроастоновцев потеряла оба правых мотора и снесла оба левых "Скай Вокеру". Но сами кузова сошлись бок в бок, почти не пострадав. Повезло. А то бы оказался среди стальной гармошки. По частям...

Снейк валялся на земле, и его термовик казался черным. Весь в крови. А Дэйв...

Дэйв стоял на коленях перед девкой. Обняв ее, по-щенячьи задрав к ней лицо.

Она.

Ее глаза.

Чуть заметная улыбка. Едва уловимая, но стоящая всего мира...

Она обняла его, прижала к себе, ее пальцы побежали по волосам Дэйва...

Тим оскалился, застонал от боли, но все же заставил себя дотянуться до кобуры на боку и выдернул пистолет.

Снова блеснуло. В ее пальцах что-то было - нож, шпилька или просто какой-то кусок проволоки! Не просто так...

...ее тонкие пальцы нежно перебирали волосы, а ее улыбка стала теплее.

Притянула голову Охотника к груди, прижала к себе. Ее пальцы опять побежали в волосах...

И вдруг - пропали.

И вся она - вдруг дернулась, словно от удара. На миг напряглась...

И обмякла.

И только теперь понятно то, что уловили уши миг назад, - короткий свист рассекаемого воздуха. Чертовски знакомый.

- Нет...

Он открыл глаза - и поймал ее последний взгляд. Удивленный.

- Нет!

Из ее груди, чуть слева, торчал болт. Арбалетный болт. Вошел прямо в сердце.

- НЕТ!

25

- Она хотела тебя убить! Вон ее шпилька! Выпала из руки! А могла торчать у тебя из уха!

- Нет... - от Дэйва волнами накатывало желание убить. Едва сдерживаемое. Она просто вылетела из ее волос! Вылетела из волос!

Он так стянул ворот Тимова термовика, что говорить почти не получалось. Даже дышать едва мог. Но Тим продолжал выдавливать слова, потому что, кроме этого, он мог разве что болтать в воздухе ногами:

- Я не хотел... Ее убивать... Целился в плечо... Руку повело...

- Она не пыталась меня убить!

Дракон был рядом с ней... Но они же успели. Успели вовремя!

Его яд не должен был отравить ее душу так скоро!

Не должен!

Не мог.

- Тебе показалось! - крикнул Дэйв.

Тим хватал ртом воздух.

Показалось, как же... Ничего не показалось! Шпилька была именно у нее в руке.

Может, вначале Снейк и выкрал эту девку, и тащил силой. Но только вначале...

- Может быть... - просипел Тим. Как можно спокойнее. Глядя в совершенно сумасшедшие глаза Дэйва. - Может быть. Наверно. Ты прав! Но теперь разве что-то изменишь?

Дэйв разжал пальцы, Тим мешком свалился на землю.

Дэйв уже не смотрел на него. Словно его и не было. Он шагнул к телу.

Она лежала. Совсем рядом. Совсем твоя, вся, целиком - и все же не твоя. Под рукой ее тело, но из этого тела утекали последние капли жизни.

И ничего, совсем ничего с этим не сделать...

- Что? - охотник вскинул голову. За плечо назойливо теребили.

- Не стой истуканом! На!

Тим уже вытащил из флаера морозилку, и теперь совал Дэйву его боевой нож. Рановато Дэйв его бросил.

Сумку с деньгами кроастоновцы, может быть, и простят. Даже оставят. И даже спасибо скажут, но только если им вернуть эту чертову голову. Иначе и в Империи достанут, наплевав на все законы и забыв про все негласные правила частных охотников и служб безопасности.

- Режь! Быстрее! Голову еще можно сохранить!

- Зачем?

Дэйв стоял над ней на коленях. Струйки пота стекали со лба по его щекам, размазывая налет пыли и гари. А может быть, это были слезы.

- Зачем?..

Эта лампада может поймать отлетающую душу, но вот вдохнуть ее в другое тело, даже в гомункулуса...

Это чароплету не по силам. Для этого нужно одно из тех капищ, которые далеко на севере, в Империи. И имперские же опытные жрецы.

Они смогут ее оживить. И она снова будет смотреть на этот свет и тихо улыбаться, и ее душа будет освещать жизнь счастливца...

Но не дракона. И не охотника.

Она достанется тому, кому и была суждена.

Так не лучше ли отпустить ее душу?..

- Если ты не хочешь остаток жизни гнить в этом Отстойнике, нам лучше привезти "Кроастону" ее голову!

А может быть, в чем-то чароплет прав?

Что, если...

Если еще раз поспорить с судьбой?

- Режь, твою мать! Режь! Я не собираюсь гнить в Отстойнике! Даже с сумкой, набитой чекчипами!

Охотник коснулся ее щеки, ее лица - такого близкого и такого далекого.

Потом сжал меч, положил ладонь ей на лоб. Уже не лаская, просто прижимая к земле.

И чароплет уже не кричал. Уже торопливо бормотал заговоры, а его ловкие пальцы порхали над лампадой.

Чужая магия сопротивлялась, не хотела слушаться чароплета.

До крови закусив губу и шипя ругательства, Тим судорожно молотил по клавишам на боковине морозилки, выстраивая оптимальный режим. Чертова электроника! Как всегда, по умолчанию она пыталась экономить электроэнергию вместо того, чтобы сохранять товар!

Наконец-то морозилка запустила программу. Из корпуса выдвинулись видеокамеры, поймали цель.

- Давай!

Почему бы не поспорить с судьбой еще раз?

Ведь что можно потерять - теперь? Когда она почти была твоей... Лишившись ее, что еще можно после этого потерять?..

Так почему бы не рискнуть? Почему не попытаться еще раз?

В Империи, когда ее душу вдохнут в нового гомункулуса. Ее можно выкрасть. По крайней мере, попытаться. Это сложно, почти невозможно, но ведь дракону это удалось?

Почти удалось...

Меч прочертил сверкающую дугу - и голова отошла от тела.

Лампада выбросила призрачные черные нити. Соткались пологом, жадно накрыли тело, пока из него не выпорхнула душа...

Зажужжали электрические запоры, крышка пискнула и открылась, со свистом впустив в себя жаркий воздух.

Крышка еще отходила назад, а изнутри уже тянулись щупальца-хваты, цепляя отрезанную голову и затаскивая внутрь. Несколько щупальцев-шлангов воткнулись в шею, в перерезанные вены и артерии, высасывая из мозга остатки крови и закачивая антифризы.

Призрачные серые нити плелись в воздухе, словно паутина на ветру.

Трепыхнулись - когда что-то попыталось вырваться наружу.

И потянулись обратно в лампаду, отяжелевшие от улова.

26

Когда выбрались на дорогу, стало светлее.

Сверху давили свинцовые тучи, дождик брезгливо посыпал пустоши кислотным раствором. Ни одного солнечного лучика. Гудел мотор, в динамиках тихо пульсировала музыка, хриплый голос все обречено упрекал вселенную:

A new day dawns for heaven and earth,
A first sunbeam is killing the night,
Once upon a time for ever more
The gloom with the spirit of that Lady in White...

На самом деле, все не так уж плохо. На коленях у Тима лежала сумка, набитая чекчипами. На заднем сиденье моталась морозилка с головой женщины, самой дорогой головой на свете!

Неплохо. Вот только Дэйв...

Как бы не решил заполучить эту девку во что бы то ни стало. Как бы не рискнул повторить попытку Снейка. А то ведь так же и кончит.

Так и не вылез из зазеркалки. Стиснул руль до хруста, и этот взгляд...

Дорога вилась на север, за окнами проносились пустоши. Музыка мешалась с урчанием мотора, и в шорохе шин тонул шепот Дэйва:

Princess, princess, princess of the dawn,
Princess, princess, princess of the dawn...

Использованные в тексте стихи групп Accept и "Кукрыниксы" принадлежат им, только им и никому другому

Н



Максим ГЛУХОВ aka Limfoman

Субъективное восприятие

Трактир. Суета. Тут сходится масса народа, чтобы помусолить свежие новости и просто весело провести время.

За грубо сбитым столом в полнейшем отчуждении пристроилась девушка-гном. Грустила, нервно теребила бакенбарды. Доставала из темно-зеленых складок кисет. Курила так, словно хотела спрятать в дыму свое неказистое гномье личико.

Пила что-то прозрачное. Возила по столешнице пухлым пальцем, одна понимая смысл ненарисованного. А вокруг бурлила жизнь, старательно огибая ее коренастую фигурку. Заключая ее в сосуд отчужденности. Да и ваш взгляд, скорее всего, проскочит мимо. И упрется в двух человек за столиком, с горой еды и выпивки.

Два воина, коренастых и полных жизни расслаблялись после удачного похода. Один молодой, но не зеленый, судя по коллекции боевых отметин. Другой постарше, заматеревший в боях, но не утративший любви к беседам.

- Страшная она все-таки, - тихо заметил первый, поглядывая в сторону гномы. Его напарник взглянул укоризненно изпод рассеченных бровей.

- Ну чего? - насупился моложавый, - Чего я не так сказал?

Старший побулькал вином и заявил.

- Как ты можешь говорить такое, рубило пустоголовый? Ты воспринимаешь мир чересчур субъективно.

- Это как?

- Ну... Понимаешь, у каждого существа свое понимание красоты. Своя система ценностей, если по-умному. Ты же даешь столь категоричные оценки исходя только из собственных ощущений. Ты - субъективист, ты не пытаешься смотреть на мир чужими глазами. И не видишь, как меняется при этом реальность.

Молодой молча поедал мясо. Пустоголовым рубилой он как раз таки и не был, потому искренне пытался понять старшего товарища. А тот все более воодушевлялся:

- Вот ты говоришь: "страшная". А взгляни ты глазами гнома, может, увидел бы несравненную красоту. И так во всем, мой друг.

- Тогда все существующее в мире следует признать красивым, - возразил молодой, - Ведь на все может найтись свой любитель.

- Красота есть субъективное понятие, - настаивал старший, - Никто и ничто не может быть красивым (или некрасивым) само по себе. Красота рождается внутри того, кто смотрит. И я почти уверен, гномы по достоинству оценили бы эту молодую особу...

Оставим их за этим разговором. Тем более что в углу трактира уже давно пируют два гнома. Они глушат пиво, выискивая в бородах застрявшие ломтики ветчины.

- И-ик, - сказал один гном.

- Ага, - поддакнул другой и добавил шепотом, - Все-таки она стр-рашная.



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

В девелоперы б пошел – пусть меня научат

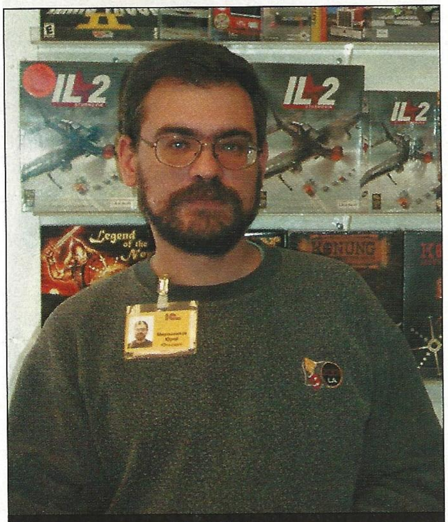
Мне очень интересно узнать, какими навыками должны владеть ваши сотрудники, и какие ВУЗы должны закончить, потому что в будущем я собираюсь стать одним из них.
Ярослав. …@shuya.ipn.ru

Такие вот письма приходят. Или вот еще – "Что бы вы посоветовали простому пареньку, скажем из Алма-Аты, которому в следующем году нужно будет поступать в институт?" И правда, что посоветовать человеку, который не хочет после окончания института сесть в "почтовый ящик" или пополнить ряды второсортных экономистов, а мечтает и дальше заниматься лучшим в мире делом, то есть - нашими любимыми компьютерными игрушечками.

"Если не знаешь чего-то сам – пойди и это что-то у кого-нибудь умного спроси". Следуя этой простой народной мудрости, "Навигатор" задал ведущим разработчикам одни и те же вопросы. И если вы решите посвятить жизнь нашему общему делу, устроиться в какую-либо игровую компанию, то, вполне возможно, решение о приеме вас на работу будет принимать один из тех, чьи фотографии вы видите на этих страницах.



ЮРИЙ МИРОШНИКОВ



На самом деле Юрий Мирошников очень любит прессу, но тщательно это скрывает

Должность: Руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов фирмы “1С”.

Образование: Историко-Архивный институт, факультет Информатики. Кафедра математической лингвистики.

Заслуги: Контроль отечественного рынка PC-игр, постоянная ругань с журналистами, как следствие — “Приз от прессы” на КРИ 2004, сохранение здравого рассудка на фоне одновременного общения с десятком команд разработчиков.

1. В принципе, да.

Так как я получил довольно уникальное образование - смесь гуманитарного и технического. Это когда восемь семестров - всякая история, и девять семестров - всякая математика. Таким образом, полушария мозга развивались параллельными курсами.

2. Физтех, ВМиК, МИФИ.

3. Все практически. Особенно не хватает менеджеров. Хотя они имеют право и не учиться на ВМиК.

4. Со стороны личных качеств - главное, чтобы человек хотел делать хорошие игры и работать в команде, чтобы “горел” работой. Последнее очень важно.

С точки зрения профессиональной - вынужден сказать банальность. Человек должен быть профессионалом, независимо от специальности. И это относится не к способности регулярно зарабатывать деньги, а выполнять какую-то работу (по его специальности) на профессиональном, а не любительском уровне.

Если это так - “человек с улицы” быстро найдет работу.

5. Если хочется стать программистом и писать игры, иди в МГУ на ВМиК.

1. Пригодилось ли полученное вами образование для работы в игровой индустрии?

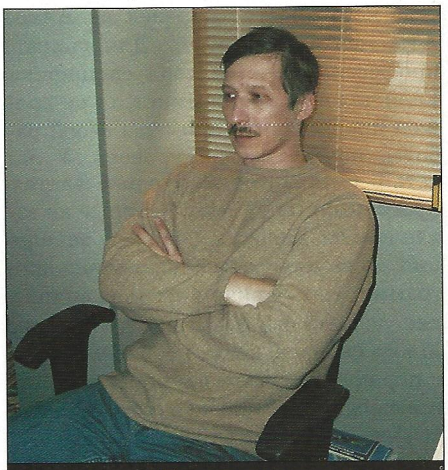
2. Какое образование среди разработчиков компьютерных игр сейчас наиболее престижно? Какие институты и университеты на хорошем счету?

3. Какие специальности наиболее востребованы?

4. Предположим к вам, что называется, с улицы приходит человек. До этого он нигде не работал, но мечтает создавать игры. Какими качествами, как личными, так и профессиональными он должен обладать, что бы его взяли на работу в вашу компанию?

5. Что бы вы могли посоветовать простому среднестатистическому молодому человеку, которому вот-вот нужно будет поступать в институт?

ОЛЕГ МЕДОКС



Олег Медокс. Пять лет назад показывал на мониторе плохенькую модельку самолета и утверждал, что это будет отличный авиасимулятор. Мало кто этому верил

Должность: Начальник отдела разработки игровых программ фирмы 1С.

Образование: Московский Авиационный Институт, факультет Радиотехники.

Заслуги: Лучший в мире авиасимулятор.

1. Естественно: чем больше знаешь, тем лучше.

2. Если речь идет о программировании, то я предпочту Физтех, Бауманский, на третье место поставлю людей, закончивших МАИ.

3. Наиболее востребованы трехмерные моделлеры.

4. В первую очередь, он должен уметь делать то, что нам требуется. Тех, кого приходится обучать с нуля, мы не берем на работу. Если идет речь о моделизме трехмерных объектов, в данном случае это танки, самолеты, то человек должен уметь “читать” чертежи, должен уметь по этим чертежам строить модель. Она при малом количестве полигонов должна быть максимально похожа на настоящий самолет, изображенный на чертеже. Во-вторых, человек должен максимально быстро освоить наши технологии.

Обычно мы даем тест человеку, смотрим, как он сделает, за какое время. И если это нас удовлетворяет, то он к нам, может быть, приходит на работу.

5. Зависит от того, что он хочет делать в игровой индустрии. Один человек – программист, второму нравится картинки рисовать, третьему модели делать. Сложный вопрос. Общего ответа на него быть не может. Если у человека художественные наклонности, то он по этому профилю и должен идти учиться. Если у него технически сложенный ум, естественно, он ему должен уделить внимание.

ДМИТРИЙ АРХИПОВ

Должность: Вице-президент по девелопменту, компания “Акелла”.

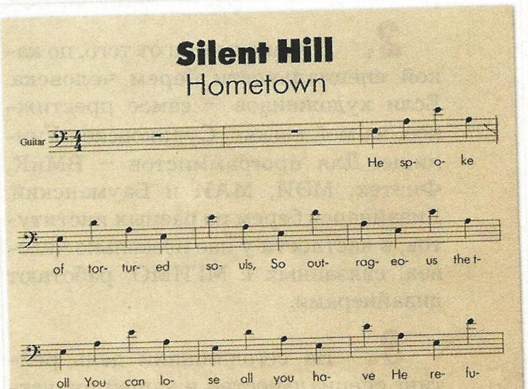
Образование: Московский Энергетический Институт, специальность - физика сверхнизких температур, работал в космических исследованиях Академии Наук; МГИМО (незаконченное).

Заслуги: Более 30 проектов, среди которых: “Корсары”, “Корсары 2”, Age of Sail

Если бы игростроение преподавали в школах

ПЕНИЕ

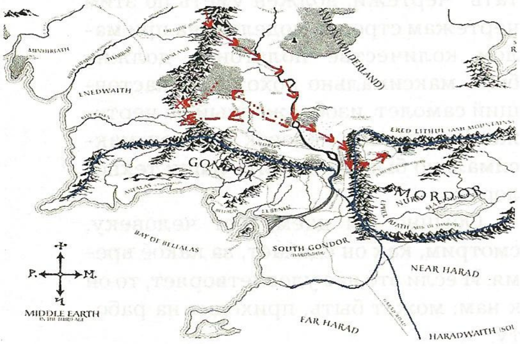
Задание: разучить песню Hometown из игры Silent Hill 3, композитор Акира Ямаока



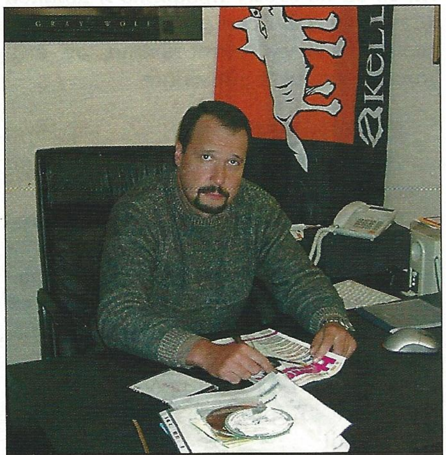
Если бы игростроение преподавали в школах

ИСТОРИЯ

Задание: нанести на контурную карту маршруты походов Братства Кольца, и основные сражения Гондорской кампании 3020-21 гг.



1. Да, конечно. В МЭИ нас учили основам программирования, была очень хорошая математическая подготовка и общее, как говорил один наш профессор, "инженерное мЫшление". Вот это действительно здорово помогло, общий системный подход.



Когда-то мы написали про вице-президента "Акеллы": "улыбается редко, но игры делает хорошие". По утверждению самого Дмитрия Архипова, он — веселый, жизнерадостный человек... Фотографических подтверждений раздобыть не удалось

2. В зависимости от того, по какой специальности берем человека. Если художников – самое престижное, на мой взгляд, Суриковское Училище. Для программистов – ВМиК, Физтех, МЭИ, МАИ и Бауманский. Дизайнеров берем из разных институтов, в частности у нас несколько человек, связанных с МГИМО, работают дизайнерами.

3. На сегодняшний день рейтинг специальностей в нашей индустрии меняется. Сейчас наиболее востребованы аниматоры. Всего несколько лет назад, особенно после развала Союзмультфильма, им трудно было найти работу. Сейчас аниматоры очень нужны, прежде всего, 3D-аниматоры, очень нужны 3D-моделлеры. Нужны художники. Но нужны и программисты. Сейчас программистов довольно много на рынке труда, вернее, людей, которые считают себя программистами. Но, к сожалению, образование подавляющего большинства не выдерживает никакой критики. В день мы получаем от программистов до 20 резюме. И только один человек из этих двадцати по формальным признакам может быть приглашен на собеседование. С художниками проще, мы просто просим всех присылать работы. Сразу смотрим по работе, и сразу ясно, что он собой представляет.

4. Прежде всего, это должны быть профессиональные качества. Человек должен быть профессионалом в какой-то области. Он может быть программистом, гейм-дизайнером, художником, 3D-моделлером. У него должны быть достаточно глубокие знания в одной из этих областей. А в зависимости от того, в качестве кого он себя позиционирует, уже предъявляются определенные требования. Есть тестовые задания, есть целый ряд тестов, по которым мы отбираем себе сотрудников.

5. Все зависит от того, в качестве кого простой паренек из Алма-Аты мечтает работать. Для каждой профессии имеется своя специфика. Если человек программист, то он должен предоставить примеры своей работы, показать свой уровень. У нас есть ребята, которые, что называется, программисты от Бога. Которые не заканчивали никаких учебных заведений, но вместе с тем великолепно программируют. Причем не москвичи, у нас достаточно ребят из провинции. Много случаев, когда мы берем людей с периферии, даже не видя их. Когда присылают настолько хорошие работы, что мы просто берем его, и все.

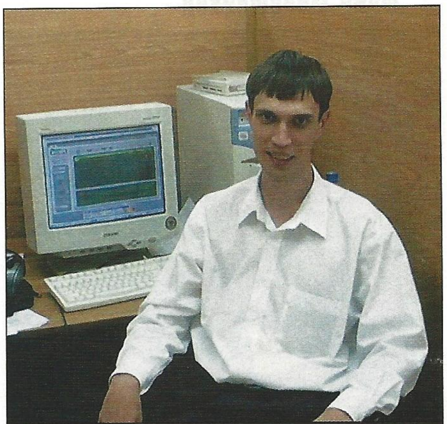
Просто окончивший школу к нам не пойдет, вернее, мы его не возьмем. Чтобы у нас работать нужно что-то уметь. Причем уметь на высокопрофессиональном уровне.

Учиться можно дома. Чтобы стать 3D-моделлером не обязательно что-то заканчивать, существует множество книг по "Майе" по "Максу". Если у человека есть талант, дарование и желание этим заняться, то, купив компьютер и несколько книг по своей специальности, можно начать учится и работать в качестве фрилансера. В Сети заказов много. Когда человек достигает определенного уровня, он может прислать нам пример своих работ. Если они нас устроят, то мы с удовольствием возьмем этого специалиста.

СЕРГЕЙ ЗАБАРЯНСКИЙ

Должность: Руководитель проекта Xenus, компания Deep Shadows.

Образование: Киевский государственный университет им. Т.Г. Шевченко, факультет кибернетики.



Сергей Забарянский входит в доверие к мирным колумбийским партизанам, а потом делает про них игры

Заслуги: Движок Venom, разработка шутера про одну из самых наркоманских стран в мире.

1. Без сомнения. Но также верно и то, что оно мне не дало все. Во-первых, когда я пришел в университет я уже достаточно неплохо программировал. На республиканской олимпиаде 1995 года по программированию у меня был первый диплом. ВУЗ же очень помог мне в систематизации знаний. Первые два курса сильно преподавалась математика, что очень мне помогло как программисту в дальнейшем. Последующие четыре года я набирал опыт уже в софтверных компаниях. Последние два курса я в универе практически не появлялся, что, впрочем, не помешало мне попасть в аспирантуру *(смеется)*.

2. Для программиста это однозначно мехмат, кибернетика, в КГУ (Киевский государственный университет) или КПИ (Киевский политехнический институт). А, в общем, все факультеты технических вузов, на которых усиленно преподаются математические дисциплины. Сейчас очень важно иметь математическое образование, так как последние технологии требуют, чтобы человек очень хорошо ориентировался в математике. Это необходимое условие для работы в нашей области, но не достаточное. Еще нужен творческий подход, большой опыт и т.д.

3. Практически все связанные с игровой индустрией: программисты, звукорежиссеры, художники, дизайнеры уровней, музыканты, сценаристы, аниматоры. Многие из работающих в нашей компании не получили специального образования в той или иной области, а учились уже "на месте". Главное – это трудолюбие, упорство и творческий подход. Если у вас получается делать классные уровни, а по образованию вы математик или физик – это не станет преградой для работы у нас. Более того, в индустрии есть даже определенный дефицит кадров. Есть, например, достаточно мно-

го художников, которые хорошо рисуют, но нам необходимы люди, которые могут делать это на компьютере и хорошо понимают, что такое компьютерные игры и как они делаются.

4. Прежде всего, трудолюбие и упорство. Работать в гейм-индустрии – это не расслабон, где "в игрушки" играются. Это очень серьезная, кропотливая, работа. Во-вторых, человека просто желающего работать в индустрии мы вряд ли возьмем – нужен еще опыт работы, наработки. Не обязательно чтобы вы имели опыт "реальной" работы в игровых компаниях. Но если вы приходите к нам наниматься на должность дизайнера уровней, например, покажите свои работы. Неважно, это уровень для Quake или мод Half-Life. Нам важно увидеть, что вы что-то умеете делать в данной области, и вам приходилось решать проблемы с ней связанные. У нас приветствуется творческий подход и самостоятельность, чтобы человек мог сам набрать тот материал, который ему надо для работы. Важно умение найти необходимую информацию, и все равно, что послужит источником, Сеть или какие-нибудь фото- и видеозаписи.

5. Технические факультеты университетов, на которых дают серьезные математические знания. Для художников – хорошее худ. образование.

ВЛАД СУГЛОБОВ



Влад Суглобов, в свободное от работы время делает игры для мобильных телефонов

Должность: Исполнительный директор G5 Software.

Образование: МГУ им. Ломоносова, факультет вычислительной математики и кибернетики (ВМиК).

Заслуги: "Красная Акула", "Ударная Сила", в данный момент занят подготовкой апокалипсиса, чтобы после него выпустить RTS "Карибский Кризис".

1. Помогло. В университете я занимался компьютерной графикой. Даже в аспирантуре по этому поводу некоторое время поучился.

Московский Государственный Университет Вычислительной Математики и Кибернетики, кафедра СВК, на ней есть лаборатория компьютерной графики под руководством Юрия

1. Пригодилось ли полученное вами образование для работы в игровой индустрии?

2. Какое образование среди разработчиков компьютерных игр сейчас наиболее престижно? Какие институты и университеты на хорошем счету?

3. Какие специальности наиболее востребованы?

4. Предположим к вам, что называется, с улицы приходит человек. До этого он нигде не работал, но мечтает создавать игры. Какими качествами, как личными, так и профессиональными он должен обладать, что бы его взяли на работу в вашу компанию?

5. Что бы вы могли посоветовать простому среднестатистическому молодому человеку, которому вот-вот нужно будет поступать в институт?

Матвеевича Баяковского, у которого учился я и учился Сергей *(имеется в виду Сергей Орловский – прим ред.)*. Это очень правильное место, если люди хотят заниматься компьютерной графикой. В играх, в частности. То им туда самая дорога. Nival с ними "мутит" постоянно, в будущем мы тоже что-то такое будем придумывать, чтобы кадры оттуда "тырить".

2. МГУ, МИФИ, МИЭМ, МФТИ, еще у нас будет работать один программист из бывшего ГАУ, так что можно сказать, что ГАУ тоже востребовано.

3. Программисты востребованы, моделлеры – востребованы скорее по количеству, и наиболее востребованы миддл-менеджеры, как и везде, очень не хватает компетентных руководителей проекта.

Разработчики с опытом востребованы, потому что профессии как таковой нет. Нужен опыт, специфический для игровой индустрии. Те же 3D-художники могут работать не только в игровой индустрии, программисты тоже работают, где угодно, а где человек, который реально разрабатывал уровни для игр?

Мало потенциальных рабочих мест. Сколько концепт-художников на одну Москву? Столько, сколько игровых команд. Потенциально очень мало мест, где можно практику получить.

Если по объемам, по количеству людей, то моделлеры и программисты. С другой стороны, найти нормального сценариста миссий практически невозможно.

4. У нас есть люди, которые приходили сами, даже не на вакансии. Мы в первую очередь смотрим, что он делал до этого. Если человек приходит сам, то он должен принести показать пример работы. Например, один из наших сотрудников принес движок, который нас достаточно впечатлил. Аккуратный программный код, было видно, что человек соображает, что он умеет, а что нет.

Много раз было так, что человек приходили на устаревшие вакансии, но при этом приходил настолько ценный кадр, что мы его брали и придумывали, как его применить.

С нуля мы обучать не в состоянии. Если придет человек и скажет: я хочу работать 3D-моделлером, я не видел ни разу 3D-Studio в глаза, но я быстро научусь...

Тот же дизайнер миссий должен уметь хотя бы играть во что-то, знать основные игровые принципы, жанры один от другого отличать, то есть, знать базовые вещи. Идеально, – если этот человек до этого уровни делал или еще как-то был с игровым процессом связан.

5. Ему лучше найти работу в игровой компании. Если он пока вообще ничего не умеет, то понять, что он хочет делать - моделлить, программировать или еще чем-то заниматься. Найти учебное заведение, в котором его будут учить чему-то похожему на это, и сразу же искать работу. Чем раньше, тем лучше.

Если программист – математика, физика, ВМК – хороший факультет. Правда на ВМК мало кто приходит "нулем". Поступить туда можно исключительно со знанием математики, программирование не обязательно знать вообще. Те, кто приходит с "нулем" программирования, так с "нулем" и уходят, девушки, например.

От места учебы не так много и зависит. Если говорить о том же Александре Колоскове *(речь идет о техническом директоре Reaxion, руководителе загубленной кризисом многообещающей тактики "Евразия: Апокалипсис" – прим. ред.)* – это человек, который так и не закончил "Керосинку", но, тем не менее, он - замечательный программист и руководитель проектов.

Образование - не критерий в профессиональном плане. Это плюс, но, скорее, это социальный критерий. Человек, проучившийся в институте, пусть даже и не закончивший его, у него есть определенные навыки общения.

Есть, конечно, контрпримеры, я знаю людей, которые не учились в университетах, но они только подтверждают правило. Общий процент показывает, что высшее образование дает многое. Те же сдачи экзаменов - они очень много дают, при том же собеседовании. Человек, сдававший экзамены в институте, приходит устраиваться на работу – это же халява! Пудрить мозги и представить себя в лучшем виде. И человек, который никогда не сдавал экзамены... К нам приходил моделлер, нормальный парнишка, что-то умеет делать. Он настолько нервничал на собеседовании. Было видно, что у человека просто нет тако-

го опыта. Высшее образование – помимо знаний дает опыт коммуникабельности, общения.

Очень раздражают люди, которые приходят на собеседование и говорят: "Я моделлер, я крутой, но я не буду в "Максе" работать, я работаю только в "Майе". Надо быть готовым к тому, что когда он придет, он будет делать то, что ему скажут. Вне зависимости от того, любит ли он Direct X или нет.

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ



Кто-то из журналов-конкурентов назвал Сергея Орловского "секс-символом отечественной игровой индустрии". А нам что - жалко что ли? Секс-символ – так секс-символ

Должность: Генеральный директор Nival Interactive.

Образование: МГУ им. Ломоносова, факультет вычислительной математики и кибернетики (ВМК).

Заслуги: Ответственен за появление "Аллодов", "Операции Silent Storm", "Блицкрига" и десятка "блицкриговских детей" (в последнем сознается неохотно).

1. Честно говоря, программировал я последний раз лет шесть назад... Квадратное уравнение, пожалуй, еще решу, но формулу придется выводить. Если серьезно, ВМК хорошо развивает системное мышление, в этом главная польза этого образования. Там дают методы построения сложных систем, а применять их можно в самых разных областях – по сути, они везде одни и те же. Компьютерная игра – это сложная система, жизнеспособная компания в любом бизнесе – тоже не что иное, как сложная система. Большинство выпускников учатся применять эти методы и уходят в смежные области . Я, кстати, один из немногих, чья работа прямо связана с университетской специализацией – компьютерной графикой.

2. Актуально хорошее математическое или физическое образование. Для позиции программиста особенно ценятся МГУ (из факультетов мы отдаем предпочтение мехмату, физическому и ВМиК), МИФИ, МФТИ, МГТУ им. Баумана, МИЭМ и МИЭТ. Так сложилось, что из этих же ВУЗов к нам приходят дизайнеры игры и моделлеры трехмерной графики, хотя для этих позиций образование не так важно, как талант, увлеченность и опыт. Это верно и для звукорежиссеров, хотя наши звуковики особенно уважают Гнесинку и кафедру мультимедиа в МИЭМе. Что касается менеджмента, мы отдаем предпочтение таким ВУЗам как Высшая Школа Экономики, Российская Академия Управления, Российская Экономическая Академия им. Плеханова. Для художников все непросто: трехмерному моделированию и текстурированию нигде не учат специально. Конечно, ценится академическая база Строгановки, Суриковского, Калининского училищ, многие прекрасные текстурщики и концепт-художники пришли к нам с худграфов педагогических ВУЗов, Текстильной академии.

Аниматоры сейчас приходят к нам из Профессионально-художественного лицея анимационной кинематографии, хотя все они проходят серьезную подготовку у наших аниматоров "старой школы", поработавших в свое время на знаменитых московских студиях.

3. Я бы разделил специалистов игровой индустрии на две основные группы. Людям из первой группы необходима профессиональная подготовка в ВУЗах, и для них хорошая образовательная база – основное требование. Это профессиональные программисты и художники, они востребованы всегда. Вторая группа специалистов – люди уникальные, поскольку их попросту нигде не готовят, они делают себя сами. Это, например, дизайнеры игры, а также менеджеры среднего звена – ведущие программисты, ведущие художники. Последние уникальны тем, что должны совмещать хорошую профессиональную подготовку и умение руководить работой большой команды специалистов, обучать новичков. Таких людей сейчас очень не хватает – собственно, они только начинают понемногу появляться по мере того, как индустрия набирает обороты. Кроме отличного образования кандидаты на такие позиции должны обладать недюжинной способностью к самообучению.

4. Я не вижу большой проблемы в отсутствии опыта работы: в любом случае, игровая индустрия – очень специфическая область, и новых специалистов все равно нужно учить. А учить проще молодых, более гибких людей – так что, отсутствие опыта работы может быть даже плюсом при условии наличия у кандидата хорошего базового образования по специальности и увлеченности играми. Однако если даже этот человек никогда не работал "в офисе", он должен, тем не менее, уметь работать – совершенствовать свой профессиональный уровень, постоянно заниматься самообразованием. Игровая индустрия развивается очень динамично – поэтому так интересно в ней работать, но, чтобы выдерживать темп, нужно постоянно обрабатывать очень много новой информации.

Большинство специальностей в игровой индустрии человек должен осваивать сам. А для этого нужно очень много – талант, самодисциплина, умение самостоятельно и нестандартно мыслить, решать на первый взгляд принципиально не решаемые задачи. И еще одно важное качество – умение работать в команде. Это не значит просто уметь не ссориться с коллегами и находить компромиссы. Это значит работать для достижения общей цели и выкладываться по полной ради нее и людей, вместе с которыми работаешь.

5. На мой взгляд, главное – хорошо понимать, зачем вы получаете образование, т.е. чем вы собираетесь заниматься в жизни, и какие знания вам для этого необходимы. Иначе говоря, востребован будет только тот человек, который хорошо знает, чего он хочет, и что он умеет. Самый правильный подход – оценивать получаемый материал с точки зрения полезности для достижения цели. Это позволяет концентрироваться на действительно важных вещах и знать о них все, чтобы на выходе из ВУЗа быть ценным специалистом в конкретной области. По-моему, не стоит бояться плохих оценок – стоит бояться не стать специалистом. Кстати, для этого жизненно необходимо работать по специальности на старших курсах – это позволяет понять, какие знания действительно необходимы на практике.

От автора: Торговый центр в "Алых Парусах". Время - 1.30 ночи. Толкая тележку с продуктами, из кондитерского отдела плетется автор этих строк. Навстречу, в кондитерский отдел, стремящийся потолстеть Сергей Орловский.

- Ты откуда?
- Вот, с работы.
- Так и я с работы...

Хороший начальник в Nival. Работящий.

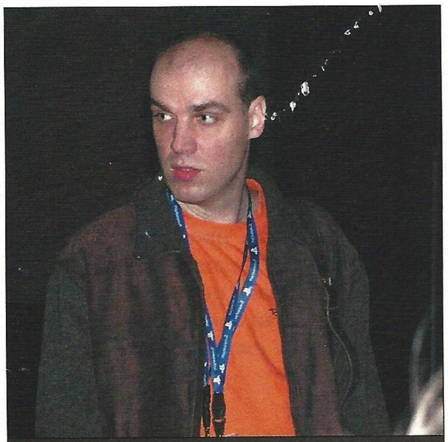
АЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВ

Должность: Руководитель отдела разработок компании "Бука".

Образование: МИФИ.

Заслуги: Много-много-много "буковских" игр.

1. Помогло не знаниями, потому что знания я получал совершенно другие: я физик, естественно, это слабо применимо к тому, чем я сейчас занимаюсь. Помогло тем, что структурировало мозги, и меня научили думать,



Александр Михайлов считает, что все проблемы отечественного игростроя - от неправильной организации. И только бета-тестинг - от нервов.

1. Пригодилось ли полученное вами образование для работы в игровой индустрии?

2. Какое образование среди разработчиков компьютерных игр сейчас наиболее престижно? Какие институты и университеты на хорошем счету?

3. Какие специальности наиболее востребованы?

4. Предположим к вам, что называется, с улицы приходит человек. До этого он нигде не работал, но мечтает создавать игры. Какими качествами, как личными, так и профессиональными он должен обладать, что бы его взяли на работу в вашу компанию?

5. Что бы вы могли посоветовать простому среднестатистическому молодому человеку, которому вот-вот нужно будет поступать в институт?

меня научили обрабатывать информацию, меня научили понимать, что не нужно все знать, нужно знать, где это найти.

2. Много с ВМиК, много из МИФИ. Это те, кто чаще всего встречаются.

3. Очень не хватает менеджеров. Не хватает не только издателям, это проблема огромная и для многих разработчиков в том числе. И эта проблема больше, чем проблема с художниками или программистами.

Могу сказать, что на удивление легко подобрать людей, которые будут заниматься звуком. Просто потому, что есть индустрия кино, есть индустрия театров, есть концерты, есть радиоиздательская деятельность. С программистами, компьютерными художниками сложнее, с менеджерами еще сложнее, потому что хорошие менеджеры востребованы не только в игровой индустрии. А конкурировать с нефте-газ-промом – это довольно тяжело.

Ну и еще тяжелее с геймдизайнерами, так как это просто уникальная профессия, которой нигде не учат. Значит развиваться на этой стезе человек может только работая. А геймдизайнеров с опытом работы пока очень и очень мало.

4. Периодически приходят люди, которые обладают какими-то качествами, мы их иногда берем, иногда нет, но чаще всего нет. Как правило ситуация такая: нам требуются люди на определенную позицию, и мы начинаем подбирать на нее людей. Если в это время приходит кто-то другой вероятность того, что он попадет именно на эту позицию довольно мала. Он может подходить на другую, но в этот момент та позиция занята или просто не требуется какой-то специалист. А брать человека как человека, а потом придумывать, чем же он будет заниматься – это неправильно.

Какими характеристиками он должен обладать, чтобы с большей вероятностью нам подойти? На самом деле все просто. Он должен стараться обучаться. Быть легко обучаемым – это очень важно, потому что мы работаем в индустрии с очень быстро изменяющимися технологиями. В нашей индустрии меняется все гораздо быстрее, чем в любой другой, и подстраиваться под это довольно сложно, человек должен обладать соответствующими качествами.

Если мы хотели бы взять человека на какую-либо серьезную позицию, я считаю, что обязательно должно быть высшее образование. Оно меняет отношение к миру. Нам нужны такие люди. А уж флегматик, холерик, интроверт или экстраверт – это, в общем, не важно.

5. Для начала я посоветовал бы, определиться с тем, действительно ли он хочет заниматься компьютерными играми или нет. Первое что нужно понять, чего человек хочет в жизни. Расставить приоритеты такого рода. Потом может оказаться, что вовсе не компьютерными играми человек желает заниматься, это лучше определить сразу, потому что потом проблемы будут внутренние на эмоциональном уровне. Если же хочется связать жизнь именно с компьютерными играми - ничего особенного посоветовать не могу. Нужно просто учится. Нужно понимать, как они делаются. Если хочется рисовать – учиться рисованию. Если хочется программировать – учиться программированию. Вот и все.

ВЯЧЕСЛАВ ПИСЬМЕННЫЙ

Должность: Замдиректора Primal Software.

Образование: РИИГА (Рижский Институт Инженеров Гражданской Авиации).

Заслуги: Создатель одного из немногих хороших отечественных квестов, а также "Глаза Дракона" и "Осады".

1. *(Веселый смех.)* Абсолютно нет. Один институт с Задорновым заканчивал.

2. У нас есть несколько людей из Медицинского, Дмитрий Жуков *(руководитель проекта "Осада" - прим. ред.)* из Горного. На самом деле, образованием не заморачиваемся, когда берем на работу. Мы смотрим, как человек работает, а не то, какой институт он закончил.

3. Геймдизайнеры. Очень тяжело найти нормального геймдизайнера и руководителя проекта. Художника – гораздо проще, с программистами – немного сложнее, их меньше, опять же приходят люди разного уровня – от только что закончивших институт, у которых в голове такая "у-у-у" линия зеленая, но если человек с головой, то он учится достаточно быстро.



Вы можете поверить, что этот человек два года придумывал смешные (!) анекдоты про Чапаева и Петьку?

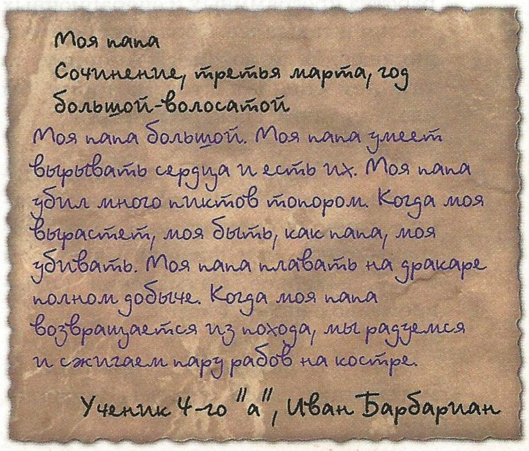
4. Геймдизайнера с улицы мы не возьмем никогда и никого. Скорее будем пытаться продвигать тех людей, которые у нас работают. Тех, которые давно и хорошо играют.

Для художника все гораздо проще – приносить работы и не хотеть много денег поначалу, ключевое слово – "поначалу". Есть люди, которые

Если бы игростроение преподавали в школах

ЛИТЕРАТУРА

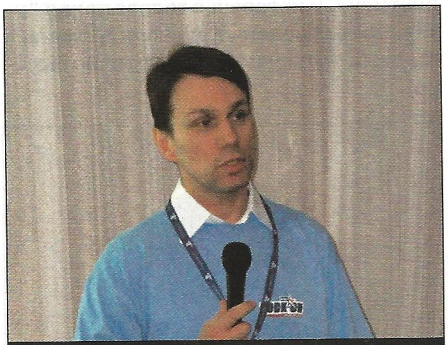
Задание: написать сочинение от лица сына варвара.



приходят и не хотят денег никогда, они обычно уходят – им становится скучно. Соответственно, мы тоже не имеем рычагов воздействия, и тяжело что-то от человека добиваться.

5. Художнику – в художественный. Даже если человек просто хорошо умеет моделлить в редакторе, умение рисовать руками всегда приветствуется. Программисту – учить математику, в Физтех. Это единственное, что действительно нужно программисту – хорошо знать математику.

ИГОРЬ ТИШИН



После того как "Нави" написал про баги Lock On, мы побаиваемся отправлять запросы в Eagle Dynamics. Вот прочтет Игорь Тишин эти строки, глядишь, в гости позовет...

Должность: Генеральный директор Eagle Dynamics.

Образование: МАИ, факультет Прикладная Математика, аспирантура, кандидат физико-математических наук.

Заслуги: Симуляторы Flanker, Lock On, спор на страницах "Навигатора", один из немногих оставшихся разработчиков серьезных авиасимуляторов.

1. Конечно. Прикладная математика – специальность обо всем. Мы изучали системы управления летательных аппаратов, физические процессы установок летательных аппаратов. На военной кафедре занимались наведением ракет, баллистикой и т.д. Знакомство с совершенно разными аспектами аэрокосмической области. И, в том числе, программирование, разработка программных и операционных систем и так далее. Образование очень широкое. Если возьмете Америку, то там нет специалистов, которые бы владели таким спектром знаний.

2. Больше всего мы ценим специалистов из МИФИ, это довольно-таки странно, но математики хуже программируют, чем физики. На втором месте, наверное, Бауманский. Одновременно с ним – Физтех.

3. В основном – прикладная математика, либо системы управления.

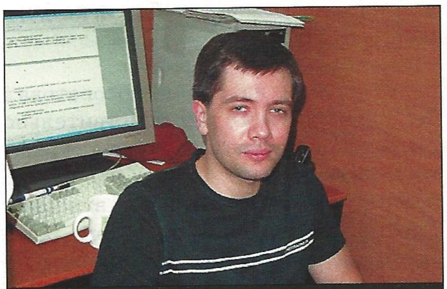
4. Во-первых, у нас есть достаточно жесткая система тестов. Человек делает некую контрольную работу, берется задание на дом, на два дня. И по результатам такого тестирования мы решаем, пригоден человек или непригоден, и если пригоден – чем будет заниматься. Кроме того, мы смотрим на него, как на специалиста, что он, вообще говоря, знает.

Что касается личных качеств, то у нас есть испытательный срок от месяца до трех, если человек не уживается в команде, то с таким человеком приходится расставаться. И таких эпизодов была масса, к сожалению, проект был под угрозой срыва, когда кто-то с кем-то не уживался, не мог сработаться. А если это ключевые разработчики – это очень серьезно.

Прием на работу – это исключительно моя ответственность, я ее поручить не могу никому.

5. Я перечислил вузы, в которых лучше было бы учиться. Я бы посоветовал не делать упор на программистские специальности, а сосредоточиться на фундаментальном образовании – математике, физике. На самом деле, основы, которые определяют кругозор, знания, способность что-то сотворить – они лежат в этих фундаментальных науках.

АНТОН БОЛЬШАКОВ



Казак, сталкер и завоеватель Америки

Должность: Замдиректора GSC.

Образование: Киевский Политехнический Институт.

Заслуги: "Казаки" и прочие "тыщи юнитов на одном экране", "Сталкер" *(он еще не вышел, но мы его ждем)*.

1. В принципе нет. Так как работа у меня не техническая. Весь мой опыт – наработан методом проб и ошибок.

2. Киевский Электротехнический и Имени Тараса Шевченко – программисты. Академия искусств – художники.

3. Художники, 3D-моделлеры. Есть компании, которые дошли до такого уровня, что их структура, вне зависимости от проекта, перемелет любой объем работы. Мы еще в таком состоянии, что в каждом проекте играет очень большую роль коллектив. У нас нет еще главенствующей роли жесткой системы, все должно выполняться по плану, у каждого есть свой объем работы, но все еще очень большая доля творчества.

4. Талант. Мы не смотрим на образование. Индустрии, как таковой, еще нет. Практически все люди приходят из смежных профессий. Например, у нас есть человек, который всю жизнь монтировал рекламу на телевидении, но мечтал заниматься играми.

Так что мы смотрим только на результат.

5. Сейчас у нас нигде созданию игр не учат, поэтому выбирайте смежные профессии – то, что вам ближе. Если человек хочет быть аниматором - то на анимацию, если хочет создавать ролики - то на режиссуру. Если специального образования нет, нужно выбирать наиболее близкое к тому, чем вы собираетесь заниматься.

СЕРГЕЙ КЛИМОВ



Три высших образования - и оптимистический взгляд на жизнь вам гарантирован

Должность: Продюсер, студия Snowball Interactive и лейблы snowball.ru, troll.ru.

Образование: Международный юридический институт, Российская правовая академия, Российский институт интеллектуальной собственности.

Заслуги: Хорошие локализации хороших игр, замечен в связях с Disney и Monolith.

1. Да, безусловно. Во-первых, все три диплома у меня были связаны с международным авторским правом, так что за все время работы компании проблем с написанием грамотных контрактов у нас никогда не возникало.

Во-вторых, хорошее гуманитарное образование вообще помогает в продюсерской работе, так же, как и в работе отдела пропаганды: учит общаться с коллегами и партнерами, учит смотреть на вопросы с разных сторон, учит воспринимать любую "проблему" как "задачу". И, в-третьих, свойственная юридическим фирмам система организации отделов и практика internships/стажировок хорошо привилась у нас в студии и помогла создать более свободную рабочую атмосферу без потери эффективности по проектам.

2. Лично у нашей студии, так же, как и у двух наших издательских

лейблов, предпочтения по институтам носят поверхностный характер. Да, у нас есть ребята с ВМК и Мехмата, поэтому им будет легче начать работать с коллегами, имеющими схожий опыт обучения, но это исключительно вопрос первых трех месяцев - ценно не образование, а то, что человек из него вынес, научился ли он ставить задачи, планировать время, работать в команде, брать на себя ответственность. Этими базовыми проф. качествами можно обладать и после первого курса МИРЭА, а можно к ним не прийти и на четвертом Физтеха. Все наши собеседования носят очень личный характер, мы смотрим на то, что это за человек, как он себя поведет на проекте, любит ли он игры, знает ли он, зачем он работает, что он хочет делать через год, через три, через пять, эгоист он или нет, интроверт или душа компании.

3. Продюсеры и редакторы. Программисты в отдел разработки и отдел локализаций, ассистенты в отдел пропаганды. Эти позиции у нас всегда открыты. Хорошим художникам тоже рады. Но и продюсером, и редактором, как правило, человек становится после года-двух работы в проекте, очень редко когда человек приходит извне индустрии и уже обладает необходимыми навыками - обычно есть способности, которые как раз за это время и развиваются до навыков.

4. У нас есть три пути, что наверняка похоже и на практику других компаний: можно начать бета-тестером, можно ассистентом отдела пропаганды, можно переводчиком. Поработав переводчиком, человек может попробовать стать редактором, а может и писателем (у нас это называется creative writer) - как в отделе локализаций, так и в отделе разработки. Из писателей и редакторов иногда получаются хорошие дизайнеры. Поработав ассистентом в пропаганде, человек может продолжить работу в том же отделе на более серьезной позиции бренд-менеджера (brand manager), а может и стать редактором/писателем. А поработав тестером, человек может со временем стать программистом, дизайнером и, конечно, продюсером. Здесь, прежде всего, важен фактор опыта: в любой роли, будь то тестер или ассистент, перед человеком открыт текущий проект во всей его прелести. С каждым новым проектом в голове складывается более четкая картина происходящего, появляются навыки, оседает информация, развиваются способности.

5. Не важно, каким будет институт - важно развитие человека, для чего есть три базовые вещи. Игровой опыт - постоянно играть во все выходящие проекты, играть и анализировать, что нравится, что не нравится (и почему), как сделано это, а как сделано вот это (и чем одно лучше другого). Информация - постоянно читать игровую прессу и участвовать в жизни форумов на сайтах компаний-издателей и разработчиков. И собственный проект - начать делать свою игру, пусть маленькую, пусть всего лишь вдвоем или втроем, но обязательно попробовать самому создать нечто новое от начала до конца, подобный опыт бесценен и абсолютно необходим - если у программиста его нет, он не интересен. После чего как можно раньше попробовать принять участие в тестировании проекта-двух, вносить предложения на форумах, завязывать контакты, и постараться попасть в число штатных тестеров. Далее - см. выше :).

1. Пригодилось ли полученное вами образование для работы в игровой индустрии?

2. Какое образование среди разработчиков компьютерных игр сейчас наиболее престижно? Какие институты и университеты на хорошем счету?

3. Какие специальности наиболее востребованы?

4. Предположим к вам, что называется, с улицы приходит человек. До этого он нигде не работал, но мечтает создавать игры. Какими качествами, как личными, так и профессиональными он должен обладать, что бы его взяли на работу в вашу компанию?

5. Что бы вы могли посоветовать простому среднестатистическому молодому человеку, которому вот-вот нужно будет поступать в институт?

АНДРЕЙ "КранК" КУЗЬМИН



Дайте, пожалуйста, немного бибов...

Должность: Генеральный директор ЗАО "К-Д ЛАБ".

Образование: Калининградский Государственный Университет, Теоретическая физика.

Заслуги: "Вангеры", "Самогонки", создание адской машины для массового производства русских квестов, несколько крышесносящих лекций и постоянные попытки отыскать в индустрии что-то оригинальное.

1. Безусловно! Физическое образование вообще, на мой взгляд, очень положительно влияет на мироощущение. Становится понятнее как все вокруг устроено, а значит, уменьшается фундаментальный страх нас как существ перед жизнью и смертью. Это высвобождает дополнительную энергию. Из прагматических бонусов моего образования отмечу категорическое и пожизненное переплетение с ЭВМ и знакомство с нужными людьми, что в сумме и позволило нам, еще будучи студентами старших курсов, сплотиться и начать эксперименты с графикой реального времени (именно оттуда, кстати, родился и мой диплом). А вообще, высшее образование необходимо в первую очередь не потому, что дает какие-то знания – это дело наживное, а снабжает определенными методиками обнаружения необходимых знаний и определенной внутренней самодисциплиной.

2. По-моему, индустрия игр пока находится в достаточно бодрой и незаорганизованной фазе, когда ценны, в первую очередь, конкретные способности человека делать игры, а не формальные корочки, которые совсем не гарантируют высокую отдачу девелопера на практике. Не думаю, что ситуация будет сильно меняться в ближайшем будущем.

3. По большому счету, нужны все специальности, задействованные в производстве игр. Хорошие программисты и художники будут всегда востребованы. Но я бы особо отметил дефицит хороших менеджерских кадров. Это самая большая проблема в отечественной игровой индустрии.

4. Он должен понимать, что такое игры, их специфику и, конечно же, хотеть создавать лучшие в мире игры. Он должен уметь профессионально делать что-то, необходимое при производстве игр. Еще нужно понимание необходимости работать в команде, ответственность и умение доводить дело до конца. В общем, ничего необычного, было бы желание. Ах да, конечно же, еще не бояться больших добрых алабаев[1], что бродят у нас по офису.

5. Если он чувствует в себе силы, то можно параллельно с учебой попробовать собрать свою небольшую группу и начать делать игры. Не нужно сразу бросаться делать игру своей мечты, сочетающую все известные жанры. Начинать нужно с чего-то небольшого, но сделанного безупречно и с душой. Это гораздо ценнее в плане опыта, чем куча брошенных недоделок. В том числе для потенциального работодателя. Можно пойти и по другому пути – начать сотрудничать с уже устоявшимся коллективом, для начала, например, как тестер. И не переставать играть во все что играется, следить за специализированными ресурсами (такими, как http://dev.dtf.ru и www.gamasutra.com), потихоньку заводить знакомства в индустрии, постоянно шаг за шагом прокачивать избранный девелоперский скилл. И воздастся!

1. Алабай - среднеазиатская овчарка, также известна как туркменский волкодав. У КранКа таких две.

Почта

Всегда, знаете ли, хотел написать в какой-нибудь журнал. Не для чего-то особенного, а просто так, что бы обо мне знали.
Драгомир Воронов aka Varalukar

Зло свершилось. После долгих лет истового поклонения третьим "Героям Меча и Магии" я их предала. И, стыдно признаться, ради недоношенной бета-версии! Оправданием может служить только то, что это бета Lineage II и, помимо меня, там потонули миллионы более опытных и привередливых геймеров. Впрочем, хватит дифирамбов, лучше расскажу подробно, как именно меня угораздило. Во всем, как всегда, виноват "Навигатор" и вы, незаменимые мои. Ибо именно в Нави я прочитала об игре и увидела первые скрины, которые взбудоражили меня настолько, что я почти решилась... Останавливал меня пустячок - 1 гигабайт, который нужно было скачать, чтобы насладиться волшебным миром. И когда я уже почти сдалась и решила, что мой удел - спасать Эрафию от захватчиков, один читатель (!) из Питера (!!) пообещал прислать мне по почте бандеролью (!!!) болванки с игрой. И выполнил-таки свое обещание! Спасибо тебе, Олег. Благодаря тебе я почти забросила работу, бессовестно задержала статью и снова вернулась в те давние времена, когда проводила за компом сутки напролет (могла бы просто попросить бету в редакции - прим. ред.).

Кто из ху?

В мартовском Навигаторе за этот год была напечатана статья про Сферу. Дак вот, в этой статье была фотка, подписанная Navi Dragons и Оракул на Горбушке. Возможно, я чего-то не увидел, но я так и не понял, кто именно там является Оракулом, так как на этой фотке 7 человек и быть Оракулом может любой (кроме, конечно, Игоря Бойко, которого все читатели Навигатора знают в лицо). Я думаю, неплохо было бы указать, кто именно там является Оракулом, так как полагаю, что для любого сферянина было бы интересно увидеть его. Вот собственно и все. И еще раз огромное Вам спасибо за Ваш журнал.

Vitaliy

Ну и как вы не смогли узнать на фотографии Оракула? Это же так просто. Мы сперва собирались написать, вот он второй слева, но на всякий случай, чтобы ничего не напутать, решили обвести его маркером...



Цена онлайна

В связи с возобновлением дискуссии "MMORPG vs. Простые игры" хотелось бы высказать свое мнение по этому поводу. На мой взгляд, несмотря на то, что кредитки и другие средства оплаты онлайновых услуг приобретают все большую распространенность, у многих все еще возникают трудности с оплатой MMO игр (а особенно с покупкой лицензионных копий дистрибутива). Например, даже мои соклановцы по Сфере для получения PINа просто покупают еще один диск Сферы (так что их уже у некоторых 4 штуки). В связи с этим очень хотелось бы получить ответ на вопрос (в виде статьи в журнале) - будут ли распространяться в России на манер Anarchy Online - World of Warcraft, Lineage 2, Soldner? И какова будет стоимость их сервиса?

BolkogaB



Всего лишь $50 за World of WarCraft, и вы сможете почувствовать себя... э... коровой...

Пока не будем затрагивать вероятность создания бесплатных серверов - поговорим об игре на официальных игровых зонах. Итак, на данный момент имеется следующая информация: World of WarCraft планируют продавать за 50 долларов (хотя поначалу, может, и дороже... но потом цена может упасть и ниже полтинника), при этом ежемесячная плата составит не больше 15 долларов; коробка Lineage 2 обойдется вам также в 50 вечнозеленых, абонентская плата сейчас планируется в районе 14 -15 долларов. Ну и "Сфера", которая, как известно, стоит около 150 рублей в месяц (чаще, как правильно заметил автор письма, народ покупает диск с бесплатным месяцем вместо того, чтобы проплачивать игру через банк). Дорого ли это - каждый решает для себя. Для сравнения посчитайте, сколько денег уходит на сигареты, такси, цветы для подруг и другие излишества, которые скрашивают нашу жизнь. И подумайте о том, какой великолепный мир откроется для вас за эти, в сущности, весьма небольшие, деньги. Что же касается сложности оплаты, то она надуманная. Сейчас простенькую кредитку может оформить практически любой работающий гражданин нашей необъятной родины. Если же вы не работаете по причине тунеядства или малолетства, об этом всегда можно попросить родителей.

Мы прогнулись

Дорогая наша Жанна,
Во субботу чуть не плача
Вся Канатчикова дача к Навигатору рвалась.
Вместо чтоб поесть помыться, уколоться и забыться
Вся безумная больница у журнала собралась.

Потом пришел фельдшер и отобрал НИМ. А я достал старый номер. И продолжил чтение. Сие письмо есть плод моих ночных раздумий в мягкой комнате. Так вот, помню раньше, когда кто-то просил у вас постер, вы говорили, мол, потом, как-нибудь в другой раз сделаем. Мы с ребятами даже спорили, с какого номера вы его введете. Вы были такими крутыми журналистами, что даже могли себе позволить забивать на просьбы читателей. Типа мы не потопляемы, и дешевый популизм нам ни к чему. И это радовало. А что теперь? Становитесь попсовым журналом! Лучше б и дальше упирались.

Петр Иванов, он же Biotan

Ну, здрасте, приехали... Не угождаешь - плохо, угождаешь - еще хуже. Вот такие мы, оказывается, тряпки. Обещали постер - и сделали его. Мы еще базу пообещали по всем играм и материалам по ним. И вот ведь беда какая - сделаем. Не сразу, как и с постером, но время придет - сделаем.

Что-то много тире у меня получилось в этом ответе... Не к добру.

Скажи мне, кто твой чар...

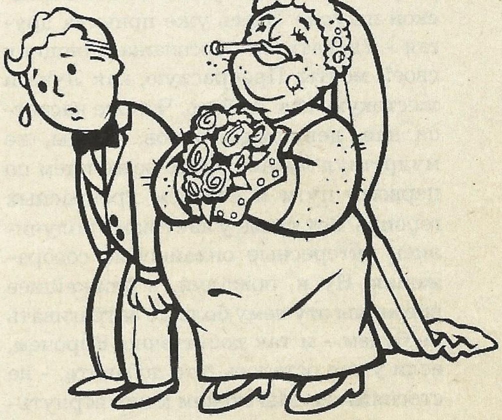
В номере 3 2004 года некий Артем aka Kont выразил мнение, что "проблемы возникают у тех, кто отождествляет себя со своим героем". Я с ним не могу согласиться. Лично я люблю создать образ героини, похожей на меня, ну а в чем-то даже лучше (это относится к умению махать мечом, стрелять из лука и т.д.). Да, возможно это удел романтиков и мечтателей, но по-моему это вполне нормально - хоть иногда уйти из реала в виртуальный мир и почувствовать себя в нем!

Jenny

Прежде чем начнем разбирать тему по косточкам, представлю вашему вниманию еще одно письмо.

Хочу не согласиться с теми, кто считает, что отдел Online надо сократить. Ведь в некоторые (особенно в платные или на официальных серверах платных) онлайновые игры многим из нас не сыграть. А в этом разделе все так хорошо всегда написано... Приятно читать... В-третьих, продолжу тему о персах противоположного пола. Лично я очень часто создаю персонажей женского пола. Так приятно увидеть хрупкую девушки с громадным фламбергом и в полных доспехах... Прямо загляденье... А потом наблюдать, как твое "дитя" идет месить врагов... Никакой перс мужского пола не доставит такого удовольствия.

RuBrIhT



RE: Недостижимые уровни



С удовольствием читаю вашу рубрику "Почта", наслаждаясь Вашим неповторимым слогом и умением хорошо готовить. (Вы как-то упоминали об этом в одном из номеров НАВИ). А также с каким изяществом и фантастическим обаянием Вы накаутируете злобных геймеров одним росчерком пера (или нажатием клавиши). Пишу я по поводу одной досадной ошибочки допущенной в №1(80)2004г. В статье "Новые приключения Фауста" уважаемый Chaos Mage пишет о достижении 60-го уровня. Где?!! На официальном сайте nwn.bioware.com/underdark идет речь только о достижении предельного 40-го уровня. А что означает суммарный 180-й? Может я чего-нибудь не догоняю? Кстати сложность прохождения игры сильно завышена: моя героиня искрошив всех монстров в капусту достигла только 32-го уровня и отправилась добывать экспу в дополнительных модах.

Обидно, братцы! DragonDiablo

Ниже идут выдержки из внутриредакционной переписки:

Редактор: *См. письмо. Давай ответ в почту.*

Chaos Mage: *Все так. Я кидал вдогонку письмо с исправлением через день после сдачи статьи. Суммарный уровень 60 - только для NPC.*

Редактор: *Отвечать надо. Напиши что-нибудь смешное и оригинальное, чтобы было понятно, что ошибка есть, но несерьезная.*

Chaos Mage: *Ок, напишу...*

Редактор: *Пиши.*

Chaos Mage: *Пишу... Мне статью посмотреть надо.*

Редактор: *Давай ответ.*

Chaos Mage: *Сейчас.*

Редактор: *Уже срочно ответ нужен.*

Chaos Mage: *Мда. Так я и думал. В статью просочилась откровенная ошибка, и ничего в голову мне не приходит.*

Редактор: *Ну и как мне выкручиваться?*

Итак, приступим. Если суммировать все ответы, которые приходили на эту тему, можно сделать однозначный вывод - женскими персонажами играют охотнее. Только вот что-то не замечала я повального феминизма в онлайновых играх. Значит, все-таки, несмотря на все предпочтения, как минимум половина геймеров делает "аватара", похожего на себя. Только сильного, могучего, умного и страшного. Благо другие в подобных мирах обычно не выживают. Ну и в общем, если принимать во внимание тот факт, что играет у нас в основном мужское население, а персонажей разного пола примерно поровну, добрая половина игроков бегает в женской шкурке. Здесь уже причина другая - сделать из персонажа женщину своей мечты. Прекрасную, как Луна и жестокую, как Любовь. Что же касается нас, девушек-игроков, то мы, не мудрствуя лукаво, чаще всего идем по первому пути и создаем прекрасных героинь. Вот такие у нас с вами получились интересные онлайновые соображения. Ну и, пожалуй, в ближайшее время мы эту тему больше затрагивать не будем - и так достаточно. Впрочем, если у вас осталось, что добавить, - не стесняйтесь. Мы можем к ней вернуться в любой момент, было бы на то ваше желание...

Полезное занятие

Так вот о чем я хотел написать. Многие (особенно взрослые) говорят что комп и компьютерные игры вредны (то зрение портят, то психику расшатывают), но я считаю, что они наоборот помогают! Кратко о себе: мне 14 лет, есть брат и 2 сестры (старшей 20, малышам по 2 года (двойнята)) и вдобавок и бабушка в больнице. Поэтому после всего "рабочего" дня (школа - на базар - в больницу - смотреть за детьми) есть одна радость - компьютер. Мои друзья все живут далеко, вижу их редко (хотя наведываются, один сейчас рядом сидит), других развлечений кроме компа нет (еще отцовские книги читаю, да все прочитал уже). Так што если б не он, поехал бы я от скуки мозгами. Еще одно развлечение - ваш любимый журнал, но выходит он раз в месяц, а я прочитываю его за 2-3 дня.

P.S. Спасибо Игорю Бойко за "Хроники Сферы". Хоть я в нее и не играю (инэта нет, и живу не в России, а в Украине), но читать очень интересно.

P.P.S. И пусть Акелловцы не гонят, от статей Игоря Бойко очень хочется играть в "Сферу", он пишет правильно!

Игорь Белов aka Undead

Во-первых, спасибо всем читателям за поддержку, которую вы высказали в своих письмах нашему журналу и Игорю лично. Это очень много для нас значит. Во-вторых, от компании "Акелла" никаких комментариев по MMORPG "Сфера" (разработчик - "Никита", издатель - 1С) мы не получали.

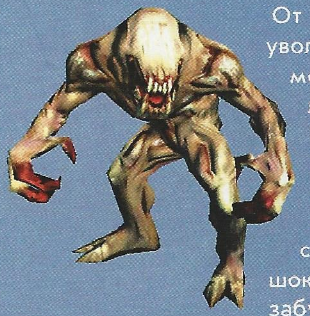
Ну а теперь по поводу вреда/пользы компьютера вообще и игр в частности. Как-то мне довелось принимать участие в психологическом исследовании, целью которого было определить, насколько компьютерные игры вредны и каким образом они повышают агрессию бедных геймеров. Речь, понятно дело, шла о "Контре", "Кваке" и других "шутерах". Все прошло просто превосходно: мы получили солидные результаты и остались довольны тем, что сумели открыть играющему человечеству глаза на суровую правду о вреде игр. Все бы ничего, но через полгода мне пришлось поучаствовать еще в одном исследовании, которое ставило перед собой совершенно противоположные задачи: определить, как игры развивают координацию, улучшают внимание, способствуют оптимальному вымещению агрессии и спасают от нервного срыва. Вы уже догадались,

RE: ОЦЕНКИ

Здравствуйте, многоуважаемая редакция любимого журнала "Навигатор". Читаю Вас уже больше года. И до сих пор не было почти никаких претензий. Но в этот раз, купив очередной номер журнала №4(83), с радостью обнаружил на нем надпись FarCry. Немного смутило то, что надпись ничем не отличалась от остальных и была вообще в середине раздела Review. Сам диск был куплен мною за неделю до выхода журнала и, естественно, был уже почти пройден. Но вот я открываю заветную страницу с рейтингом... И что же я там вижу? Наверное, лучшие из Вас уже догадались: 8.0! Вначале я, честно говоря, чуть не упал. Потом пришел в себя, думаю, прочту, что написано, а потом посмотрим. Читаю статью и не вижу НИ ОДНОГО более-менее серьезного укола в сторону хотя бы одного параметра оценивания! Видите ли, автору статьи надоели однообразно красивые джунгли. Прямо Печерин разочаровавшийся. А если он еще поставит себе в опциях игры Environment quality на very high, то может, появившаяся трава (которой нет на скриншотах) окончательно добьет его и он больше НИКОГДА не сядет за компьютер. Хотя, конечно, у него могло быть плохое настроение (ушла девушка, собираются выгонять с работы (над этим стоит задуматься), пропало желание писать объективные статьи и т.д. и т.п.), может просто игра не понравилась. Все бывает. Но куда тогда смотрели остальные, когда пока безусловно лучшая игра за 2004 год, собравшая кучу наград, получает 8.0! Причем 8 за "игровой интерес", 8 за дизайн (!), 8 за ценность для жанра (!!!). Я прекрасно понимаю, что игра не без недостатков, но 8.8 как минимум она заслуживала. Или кто-то еще ждет DOOM 3, приберегая самые сочные оценки на закуску?

Искренне Ваш,

Вишняков Борис aka Dao



От меня ушла девушка, меня увольняют с работы, а Печорин в моем подсознании давно застрелился от тоски. Трава на very high - это круто. Но не десять. И вода тоже, но не десять, а девять. Игровой интерес не безумен, потому как не безумен сюжет и геймплей. Помните шок от Half-Life? Я никогда его не забуду, и именно поэтому не стал задирать Far Cry оценку за игровой интерес и ценность для жанра. Логика проста: будут шок и трепет - будет "десятка", не будет мурашков по коже - высоко, но не очень. Мурашки пробежали где-то неподалеку, но меня не задели. Шаг - выстрел - пробежка - джип - граната из подствольника...

Интерес прямо пропорционален количеству действительно оригинальных фич, а их немного. Игра безусловно красива, она мне очень понравилась, поэтому ей поставлена высокая оценка. Вы знаете, восемь - это высоко, и игра по праву может считаться одной из лучших в этом году, но вы посмотрите на наши оценки остальным играм. Я уверен, что вы целый год собирали подшивку журнала, и поэтому без труда оцените, скольким предшественникам Far Cry был поставлен такой рейтинг. Немногим, правда? То, что выше - пока, за крайне редким исключением, табу, иначе нам скоро придется поднимать планку для рейтинга, а ведь всем известно, что на цифре "одиннадцать" у человека появляются галлюцинации, а в горах начинается сход лавин и падеж скота.

P.S. Кстати, джунгли произвели на меня неизгладимое впечатление, о чем и было написано в обзоре.

- Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

да? Мы опять получили неопровержимые результаты своей правоты и убедились в правильности всех наших гипотез. Так что вред и польза от компьютерных игр почти целиком зависят от точки зрения. Вот такая поучительная история.

Прощание славянки

Здравствуй любимый журнал. Читаю тебя 6 лет и вот лишь сейчас собрался написать. Я хочу попрощаться. К выходу в свет следующего номера я уже встану по другую сторону барикад. Приставки - как много в этом слове... Я держался. Искренне верил в то, что по-настоящему великие игры вернутся на PC. Что повторится то ощущение первого Принца, Цивилизации или на худой конец Jagged Allianc'a... Не повторилось. Переломным же стал именно этот год. Prince of Persia, Beyond Good and Evil, Halo, SW:KoTOR... чувствуете тенденцию? Все это кросплатформеры, для PC же не выпущено ни одной по настоящему хитовой игры. Тут конечно можно порассуждать, но стоит ли кичиться авиасимуляторами и спортсимами. Не надо сразу начинать писать гневные письма и кричать, что я ламер. Сначало поиграйте в Metal Gear Solid, FFX, Soul Calibur, Silent Hill и попробуйте найти им достойных конкурентов среди PC-игр. Приставки и комп несовместимы. Можно сколь угодно долго вещать о мирном сосуществовании, но правда одна - компьютерные игры изживают себя. Так что бегите в магазин и вставайте в очередь за PS2...

Андрей Андреев

Диссидент, разочаровавшийся и уставший ждать... Что ж поделать, каждому свое. Игрокам, которые предпочитают сражаться с себе подобными, соревнуясь в извечном противостоянии террористов и контров, не понять андреевых терзаний. И тех, кто открыл для себя волшебный мир онлайновых игр, тоже не впечатлит этот призыв. Компьютер по-прежнему дает своему владельцу слишком много всего, что приставка пока дать не способна.

Тем же, кто решил немедленно последовать совету Андрея и выкинуть свой компьютер в окно, рекомендую сначала дочитать сегодняшний выпуск до конца. Может статься, передумаете.

Следующее письмо пришлось достаточно сильно кромсать - иначе оно занято половину сегодняшней Почты. Однако общий смысл я оставила неизменным. Это не очередное нытье о том, как хороши были игры раньше, это гораздо интереснее...

Навигатор - убийца!

Игроделанье умерло. Ему на смену пришло игроклепанье (Word это слово не одобрил). Как только появились БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ, издатели радостно продали душу Сатане (ну, хотя бы те, что распустили Black Isle (гореть им в аду!)). Игры стали попсовыми (и именно в этом кроется различие между играми старыми и новыми, а вовсе не в маразме геймеров старой школы, но это уже другая тема). Кто же виноват? Тыкнуть пальцем не удастся, виноваты все: издатели, конечно, больно уж много зелени стричь захотелось, геймеры-casual ы нового тысячелетия, вроде тех, что отказываются от предлагаемой мною дискеты с Hitchhiker s Guide to the Galaxy, т.к. графики нету, и прохождения не найдешь (именно из-за них на плохие продажи были обречены такие игры, как Planescape:Torment и Wizardry), ну и, наконец-то дошел, игровые журналы, в том числе и НИМ, которые с этого безобразия кормятся и всячески его расхваливают. Вы за новый строй, за посредственность и конвейерное производство. И не тычьте мне на Armed & Dangerous, вы бы еще Вангеров вспомнили исключения есть всегда, не в них дело. Лучше вспомните SW:KOTOR, вашу RPG года. Игра, которая консольна (читай попсова), которая называется РПГ лишь потому, что там, видите ли, есть attributes, experience и karma, в которой сюжет убивается ощущением, что тебя ведут под ручку, которая трехмерна и в которой нельзя прыгать (!?), нельзя даже вырезать NPC ей и это РПГ ГОДА!?! РПГи ведь не по графике судят... Или Дьябла, которая стала у вас РПГ ой, после того, как с add-on ом добавились новые классы и шмотки! Примеров масса, итог один вы убили игры. Игры с большой буквы. Вы виноваты в том, что Кармак и Со стали мастерской по изготовлению движков, вы разорили Sir-Tech, вы закопали квесты Лукаса. Вы, и все остальные, но прежде всего вы, так как вы отвечаете за свои действия. Или я зря вас виню?.. Вы как писали про игры, так и пишите, только вот игры изменились. Обидно просто. Обидно за квесты, адвентюры, за Infocom и Microprose, за Fallout 3 и Digital Geckos, обидно за нереализованные идеи Chris a Avellone a и обидно за поколение, которое будет играть в Microsoft`s Halo #19 потому что там 600,000,000 полигонов на куст, геймплей все тот же экстракт экшена, и ваще это модно. И обидно еще то, что вы при всем при этом в каждом номере сообщаете нам о доходах Vivendi... Морали здесь нет, есть человеческая натура, и есть бездонная печаль... Ладно, пошел обкатывать новые карты для Digger Remastered. Или стреляться. Хотя нет, лучше запущу новый польский Fallout mod.

Юрий Фокин aka setau

Да мы бы тоже подались все в лагерь приставочников. Сами не знаем, чего ждем...



Вот почему, почему сейчас в моде белобрысые дылды, плоские, как юмор прапорщика?! Родись я в шестидесятых, от одного вида моей фигуры мужчины сходили бы с ума и увозили бы меня насильно на Канарские острова. Почему поменялась мода, и вместо километровых шпилек, которые мне так идут, я вынуждена ломать ноги на бешеной платформе? Почему изменения почти всегда так неприятны и не вовремя? А главное - почему обществен-



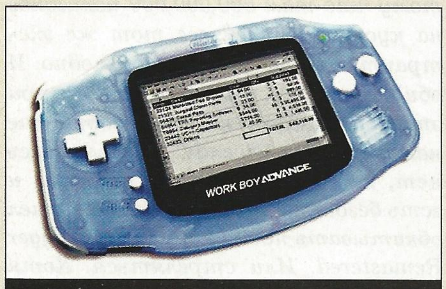
Те, кто видел это письмо, брали диск и начали вспоминать отличную RPG Knights of the Old Republic. Ваше письмо, Юрий, чуть не сорвало всю работу в редакции

ное мнение обычно оказывается таким, будто является мнением общества питекантропов-имбецилов? А отражение этого самого общественного мнения - внутри журнальной обложки. Мы, журналисты, дрессированные, как собаки Павлова. Особое мастерство для нас заключается в том, чтобы угадать настроение масс и спрогнозировать популярность одних игр и предсказать жестокий провал других. Так можно ли обвинять нас в том, что мы являемся "певцами посредственности" и прославляем недостойные творения игроклепов? Ведь ругать "Навигатор" и другие издания - все равно, что винить зеркало, которое отражается кривую рожу действительности.

Выкидыш PC

Предлагаю выкладывать на диск программы для налодонников. Ведь это тоже компьютер, только маленький.

Евгений Панков



Перспективная модель налодонника, к сожалению, никаких игр

Ну да, компьютер. Только вот к гордому классу PC он не имеет ни малейшего отношения. Не only и ни разу не forever. Впрочем, эта грань уже сейчас является довольно условной. После того как в одном из магазинов бытовой техники я увидела кофейную машину с выходом в Интернет, меня уже ничем не удивишь. Теперь коплю на нее деньги - хочу, чтобы она вместо меня почту проверяла. Но опасаюсь, честно говоря, вдруг она зависнет на порносерверах, какой потом кофе получаться будет?

Женщинам быть

Infernal Hailt, Dear Navi!

Я, как постоянный читатель вышего журнала, объявляю благодарность Жанне Давыдовой за отстаивание прав милых дам на нахождение на обложках и постерах журнала. (Последний постер по MetallHeart - rulezzz). Предлагаю сделать строгий выговор клану БФГ и насильно засодить за игры Oni, Tomb Raider, F.A.K.K. 2 и BloodRayne. А к вам же просьба сделать большой постер по Lineage 2 с темной эльфийкой в главной роли. Ведь так приятно во время игры в какую-нибудь RPG или RTS созерцать милое женское личико с постеров, которые мне уже заменили обои в комнате.

Ваш преданый слуга от темных сил

Graf Seth



Лучшая девушка в Lineage 2

Никаких эльфиек! Самые красивые женщины - орки-маги. Ну а кто не согласен, может нечаянно получить магическим посохом прямо по кумполу на пятом сервере от персонажа с моим ником.

Ну а я с вами трепетно прощаюсь. Пошла играть в Lineage II, радоваться последним дням бета-тестирования. Ну а вам напоследок - суровая правда жизни. Вот что может случиться с вами, если вы предадите истинную веру PC и переметнетесь в стан идейного врага.

Весеннему солнышку радовалась
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Письмо из Палаты №6

Люди! Бросайте вы свой комп. Я раньше тоже был нормальный - на компе во всякие игрушки играл. А теперь - у меня есть PS2 и Dead or alive 2. ГГГГЫЫЫЫЫЫЫ! Там у каждого персонажа по 6 костюмов, которые открывать надо. Вам не понять какой это кайф. Собственно, никому не понять... все мои знакомые говорят, что я свихнулся, хотят меня в психушку отправить. Кошка сдохла с голоду, из универа и с работы выгнали, девушка ушла - А Я ВСЕ НЕ МОГУ ОТКРЫТЬ ПЯТЫЙ КОСТЮМ ДЛЯ ЛИ-ФАНГ! Блин, уже санитары в дверь ломятся. Пойду я - может еще успею шестой костюм для Kasumi открыть.

Mindstorm



Содержание DVD

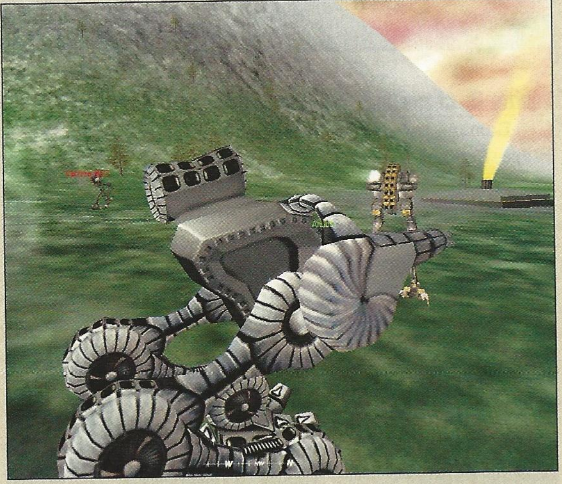
Демо-версии

Dark Horizons: Lore

Давненько разработчики нас не потчевали симуляторами боевых роботов. Перед вами Dark Horizons: Lore, творение Max Gaming Technologies, призванное временно заменить Mechwarrior.

Игра получилась, скажем так, своеобразной. Менять начинку меха нельзя, выбирать напарников - тоже. Сами мехи подозрительно напоминают технику кибридов из Starsiege. За прошедшее время железные болваны серьезно измельчали, да и оружия в ослабевших ручках они носят немного.

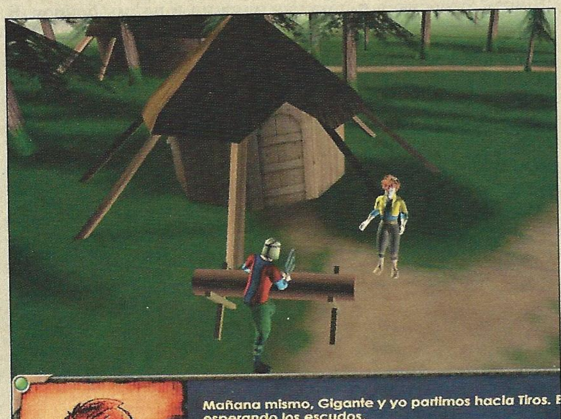
В демо-версию разработчики зарядили пять миссий, причем две из них - тренировочные.



Forgotten Stories: Echoes of Destiny

Первая более-менее приличная RPG от аргентинских разработчиков. Аргентина, оказывается, ничуть не хуже США, там тоже умеют делать игры. Самобытной эту игру назвать трудно: изо всех щелей выпирают характерные особенности консольных RPG японского разлива. Даже персонажи - и те больше похожи на анимешных.

Демо-версия содержит несколько локаций и пару квестов. Забавно, что в Forgotten Stories: Echoes of Destiny игрок не способен менять оружие (инвентарь не открывается). Ну, что тут скажешь, аргентинцы...



Навигатор игрового мира №5 2004

Содержание DVD



Патчи
- Механоиды v.1.02a
- Homeworld 2 v. 1.1
- Дальнобойщики 2 v. 7.4
- Silent Hunter II
- Unreal Tournament 2003
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- AquaNox 2: Revelation
- Sacred
- Златогорье 2 (Golden Land)

Демо-версии
- Периметр (Perimeter)
- Dark Horizons: Lore
- Forgotten Stories: Echoes of Destiny
- Neighbours from Hell 2
- Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
- Rise of Nations: Throne and Patriots
- Schizm II: Chameleon (Mysterious Journey 2: Chameleon)
- Silent Storm: Часовые
- Spartan
- Warlords Battlecry III
- Hitman 3

Freeware
- The Elder Scrolls: Arena
- Flight of the Amazon Queen

Online
- Fighter Ace 3.6 Full Client

Видео
- Морской Охотник
- Neuro
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Sabotain: Break the Rules
- Silent Storm: Часовые
- Serious Sam 2
- The Saga of Ryzom

Руководства и прохождения
- Lord of the Realms III
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Артель

Демо-сцены
- .kkrieger Beta

Движки
- Almighty Engine Demo 2
- Runesword II Sources

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского
- Обновления для Антивируса Касперского
- Kaspersky Anti-Hacker

Обои
Z-Zone
Подписка

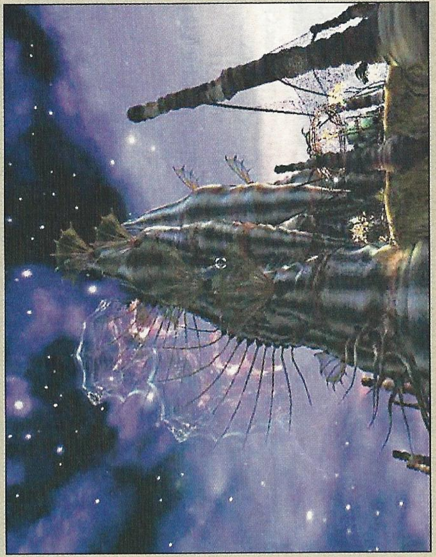
Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

Опробуйте продолжение одного из лучших автосимуляторов прошлого года. Внешние игра изменилась незначительно, зато серьезно расширилось количество чемпионатов. В демо-версии доступно по одной гонке из чемпионатов классических автомобилей (предлагается погонять на Jaguar E-Type), DTM (Mercedes CLK), а также V8 Challenge (Holden Commodore).



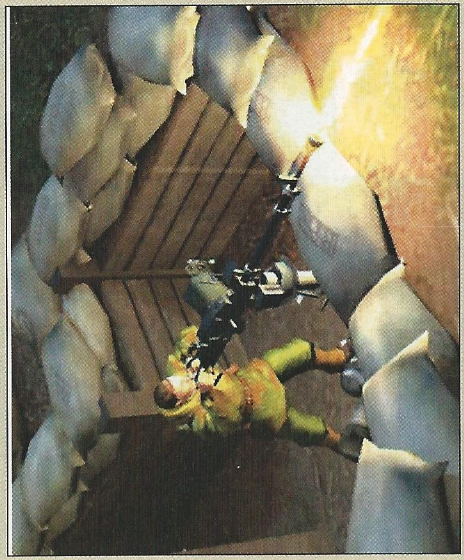
Schizm II: Chameleon (Mysterious Journey 2: Chameleon)

Больше квестов, хороших и красивых! Предыдущая часть Schizm выглядела очень неплохо, а Schizm II: Chameleon - и того лучше. Игра базируется на движке от NOLF 2 и по качеству картинки может поспорить с иными шутерами. Но в квестах, как известно, ценится не столько графика, сколько игровой процесс. Демо-версия Schizm II: Chameleon предлагает всего один пазл, да и тот достаточно необычный. Также можно побродить по одной из локаций игры.



Silent Storm: Часовые

Графика и геймплей остались почти без изменений. "Почти" относится к покупке оружия и найму бойцов. В



Дополнения к играм

Battlefield 1942

Battlefield 1918 Mod v.1.15
Empires Mod beta 2
Galactic Conquest 0.32 Update

Command and Conquer: Generals

Карты
Oil of Iraq, Rocky Waters, Terrorist Territory, Tour of Egypt, Up North

Carmageddon: TDR 2000

Машины
Celica, Hawk MK4, KennyLoad, Skulldriver, Velhella TDR

Патчи
Carmageddon: TDR 2000 The Nosebleed Pack patch

Call Of Duty

Карты
Bunker Court 2, Das Boot, Ghost Town, Townville, Uboot bunker

Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin

Новые текстуры к моделям оружия.

Combat Mission 3 Afrika Korps

Новые текстуры к оружию и технике

F1 Challenge '99-'02

ETCC Mod 1.0
ETCC Mod 1.5 Update
MCO-Mod Final V.1.5b
Open Wheel Oval Racing Mod
Prototype C MOD 1.00
Prototype C MOD fps Patch

Far Cry

Карты
AASS, Afraid of Heights, Camp, Chain Fun, Cold Hell, Cry, Dockfight, Fountain, Glider Assault, island Jump, Islands, Jungle Tears, Night, Physics Demo map, Pleasure Island, Rallymap 0.1, Rebellion Day Co-op, Red Dawn, Rock, Singo, SOE, stranded, Swamp, The Bay, Terminal Velocity, Tower, Wastelands.

Моды
Pure Realism v1.2

Пример создания уровня

FIFA Football 2004

РУССКАЯ ЛИГА 2004 v1.1
РУССКАЯ ЛИГА 2004 Санудтрэк
РУССКАЯ ЛИГА 2004 Патч 1.12
РУССКАЯ ЛИГА 2004 Патч 1.2
Украинская ЛИГА 2004 1.0
Украинская ЛИГА 2004 Патч 1.1

Freelancer

Fun
Omega Battle Music
Freelancer Saved Game

Mods
Deathwish AI
Hardpoints Mod
Improved AI
Freelancer Physics Changer

Ships
Flying Saucer
WW2 Ship Pack 3

Tools
Mod Maps Map Pack
How To Build Your Own Factions
Freelancer Statistics Info Tool
Freelancer Weapon List

Total Conversions
Freelancer Evolutions Mod v1.27 final
FightSpace Ver. 1.1
Freelancer Rebalance Mod v3.40
Fightspace Capital Ship texture pack

Utilities
Freelancer Mod Manager v1.3
Open Single PLayer ver. 1.1
Freelancer patch ver. 1.1
Freelancer SDK v1.3

Grand Theft Auto: Vice City

Машины
1970 Chevrolet Camaro Z28, 2004 Yamaha YZF R1, Alfa Romeo 156, BMW 325i, Chevrolet Astro 4WD, Chevrolet Corvette Z06, Chevrolet Impala VCPD, Ferrari F50, Fiat 126p HardTuning, G 35 Infiniti, Honda Civic SiR II updated, Honda S2000 V0.9, Lada 2110 16V, Mach 5, Mercedes-Benz 200D, Mercedes Benz 230e, Mercedes-Benz CLK GTR Road, Mitsubishi Pajero v1.1, Racing dynamics E46, Renault Kangoo, Toyota Hilix Surf, Toyota Land Cruiser 100, Ural-4320 UDSSR TRUCK, V8 Interceptor, YAMAHA R1 Streetfighter NOS.

Моды
GTA: Vice City Modpack V1.3

Оружие
Max Payne 2 Guns

Утилиты
CollisionFileEditor 1.1
IMG Tool 1.3

Half-Life

Моды
Alternative way
Big Lolly
H-L Rally beta 1.0
Mission to kill part 1
Mission to kill part 2
TimeFall

Half-Life: Counter-Strike

Карты
6утер, cs_cafebank, de_crane, de_acropol, de_gross_zimmer, de_indust, de_luxe.

Модели
Romanian DIAS, L33t Crew Terrorist, Agent Smith.

Packs
Fusion Pack SE

Оружие
Birdhouse's AK47, Firegold/Thor AK47S, Desert Eagle, Enmity's FiveseveN, V2 & Prod's Grenades, M9 1.6 compatible (fixed), Colt XM177, Diemaco C7, M4A1 Dark, SPR M4A1, P_Witty's Uzi, MP5/N, Sig Sauer P228 Black, PSG-1 for SG550 Sniper, SG550 Sniper, Ank and Thors H&K USP.

Independence War 2: The Edge of Chaos

Babylon 5
Buda 5 InGame Mod
Buda5 Mission Collection 2003
Buda5 Ship packet
Buda5 INI files

Patches
Independence War 2 - Edge of Chaos Jacksons Yard fix
Independence War 2 - Edge of Chaos 1.46 Patch

Lock On: Modern Air Combat

Руководство пилота

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Ландшафты
Bremen Germany Version 3.0 (EDDW), Elbrus Area, Italy, Kamchatka, Казань, Madeira 76m SRTM Terrain Mesh, Slovakia, Sri Lanka, Statue of Liberty, The Greater Toronto Area.

Самолеты
Airbus A300-600R Base/Paintkit (American Livery), American Airlines Douglas DC-4, BAC International Bank Cessna Citation C550 Bravo, Boeing F/A-18E Super Hornet, DeHavilland CC-138 Twin Sea Otter, Eclipse 500, McDonnell F-117 Nighthawk, German Air Service Fokker Eindecker E.III, Lake Turbo Renegade 270, Lockheed Electra L-10 National Airlines, McDonnell Douglas MD-11 LTU, P-38L-5: The Definitive Lightning, Piaggio P-166CL2, Polished Aluminum Junkers Ju52, Ш-2, Short S.17 Kent 'Scipio' Class Flying Boat, Socata TB9, УТ-1Б, УТ-1 Гидроплан.

NASCAR Racing 2003 Season

Моды
AeroWar 1988 MOD
AeroWar 1988 MOD Hires Car Pack

Трассы
Baskerville Raceway, K-Bolw Speedway, Michigan 1990, Nashville Superspeedway, RWF Speedway, Spring Hill Road Course, TRG Las Vegas.

NHL 2004

Русская Хоккейная Лига 2004 v.1.1

Operation Flashpoint: Resistance

Авиация
Redwolf, Vit Israeli F-16 beta 2, Vit Mirage III - kfir beta

Моды
Retaliation campaign: Peacekeeper

Патчи
Operation Flashpoint Resistance Patch V1.91-1.96
Operation Flashpoint Resistance Patch V1.91 RUS

Солдаты
R.K.K.A. Addons-pack
Tears Of The Sun Units/Weapon Pack

Вооружение
2S6M Tunguska (SA-19), Army Kamaz, Challenger 2, Mercedes-Benz S600, Desert 5t truck pack, MMP's Wiesel v2.0, Moskvich 2137, T12UM1 Black Eagle, VIT Apc Pack V1.3.

Orbiter

Базы
Shado-Base 1

Станции
World of Colliers 1.51

Корабли
Orbiter Sound 2.5

Racer Free Car Simulator

Машины
1969 Boss 302 Wheel Stander, 1969 Boss 429, 2003 Audi A3 3.2l, 2003 Chrysler Crossfire Coupe Startech Tuning, 1984 Ferrari 308GTB Qv, 2004 Mazda RX-8, 2003 New Beetle RSI, 1979 Zastava 1100 P.

Racer 0.5.2 beta

Треки
1968 Watkins Glen, Sears Point

Quake 3 Arena

Navy SEALs: Covert Operations Beta 1.9
Navy SEALs: Covert Operations Beta 1.91 патч
Urban Terror v3.0
Urban Terror Update

Star Wars: Knights of the Old Republic

Bad Boys Mod (Cool Mod)
Neutral Jedi
Enhanced Sith Saber
Good Boys Mod (Cool Mod)
Force Replication Mod
Darth Maul Mod

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Плагины
Clear Water, cv_indarys_manor, Dremora 3.03, Dwemer Loot 1.0, Gnisis Manor, Heidon Island Merchant, Kindra's House, Tel Branora Alchemist 1.0, The One, Underground Masion, Void Gear (NT) 2.0, Vvardenfell Forest 1.0, Wolf Manor 2.5, zul's High elves faces, zul's imperial faces, zul's Nord Valkyries Faces, zul's Redguards faces.

Утилиты
Morrowind Interactive Map Rus

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

RvC Map Pack v3
Urban Ops Map Pack 1.2

Карты
(MP) Wall Street, (MP)Insanity, (RS) Chalet Fall, Ancient Temple, Black Project, (CS) de_dust, Down The Rabbit Hole, DRAG Quartier General, (RS) Killhouse Double, Operation Krakatoa, Profile Factory, R6 Amazon v2, Village Snow, VerinGZ Hideout.

Multiplayer
(MP)Peaks Night, (nMa)Ambush, (nMa)Pistolz, (nMa)Tower, =COTH=Fortress, Al Qaeda Camp, Boxorz, (MP) General Population, Sewers, Daniel's Warbunks.

Utilities
Intro Movies Skipper, Punkbuster for Raven Shield, RSEssentials v1.2, TAT Raven Shield Binder.

Tom Clancy's Ghost Recon

Набор миссий (Flight zero five alpha, Knight Fork, North Korea, Sniper pack)

Total Club Manager 2004

TCM 2004 Русская Лига 2004 v1.08
Alpha

Unreal Tournament 2003

Unreal Tourament 2003 Patch v2225
Chaos Zark Rifle
Unreal Tourament 2003 Bonus Pack One
Unreal Tourament 2003 Bonus Pack Two
Unreal Tourament 2003 Community Bonus Pack

WarCraft 3: Reign of Chaos

Кампании
Saga of Azeroth Episode I: Coming of the Horde
Wanderers of Sorceria SeMPQ
Wanderers of Sorceria Book 1

Модели
Burning Horror, Eagle Rider, Goblin, High Elf Swordmaster, Militia Archer, NWN Ogre, Owl Priestess, Scathach, Spike, Troll Juggernaut

Ил—2 Штурмовик: Забытые сражения

Скины
A6M2 Saburo Sakai V-103 Updated, Go-229A-1 Czech Air Force, Hurricane Mk.IIC SAAF OTU 5336, И-16 Тип 24 v6_Red9 Lt. Vershin, IAR80 nr426 Grupul 2 Vanatoare, J8A Gladiator UK, Ki-84-1a 2Lt Saito Koyabashi 73rd Sentai Philippines 1944, ЛаГГ-3ИТ Agressor, P-38J Mon Amy, P-40E AVG, P-51C Hurry Home Honey June44 357thFg 8thAF, P-51D-20NA Hammerd P-51D LoulV, P-63C Kingcobra White Eagle, Spitfire LF.Mk.Vb White DUR P8081, Spitfire LF.Mk.Vb 1943 USSR Brown Camo, Spitfire Mk.Vb DU-N

Кампании
Beginning, Stanovlenie, Harricane.

Полезные программы

- ArtMoney SE v7.07
- Htm to Chm 3.0.6
- LX-Cheat-Container v4.0
- DOSBox v0.61
- BSPlayer v.1.00.807
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3
- FreeZip 2.3.0
- Fresh Download 6.90
- IrfanView v.3.90
- Quick Time Player v.6.5
- Swiff Player 1.1
- Windows Media Player v. 9.00.00.2980
- Winamp 5.03 Bundle
- Популярные видеокодеки + Gspot v.2.1
- Real Alternative 1.11

демке эти моменты почти не понадобится. Снова ползком вперед, снова зачистка домов... Начать войну с разведчиком вам не дадут, как не позволят и взять в команду хотя бы одного русского.

На протяжении трех миссий нужно уничтожить вражеского информатора, спасти из плена боевого товарища и добыть секретные архивы Пенемюнде из-под носа штурмовой группы Молота Тора, жадной до секретных технологий Третьего Рейха.

Spartan

Демо-версия Spartan, игры, по концепции схожей со знаменитой серией стратегий Total War. До прообраза детищу Slitherine Software далеко, но не стоит забывать, что эта же фирма выпустила неплохую игру Takeda. Оценить новую работу Slitherine Software довольно сложно из-за того, что единственную миссию Spartan разработчики совместили с туториалом.



Warlords Battlecry III

Детище Enlight Software одновременно напоминает и WarCraft II, и Heroes of Might & Magic. От HoMM взят дизайн карт, от WarCraft II - геймплей. Не смущает? Тогда добро пожаловать в фэнтезийное мочилово.

Демка содержит по две миссии из кампаний за светлую и темную стороны. Если этого мало - можно в Skirmish сгенерить дополнительные миссии.



Периметр

Демо-версия стратегии от K-D LAB, содержащая обучающую миссию, одну миссию из Кампании (Isoland) и две карты из режима Сражений (Fish, Tini). Выглядит все весьма и весьма неплохо. Перед нами очередная вариация на тему "люди против тварей". Следует отметить весьма оригинальный метод производства юнитов. Сначала у вас есть некие "солдатики", которых вы можете преобразовывать в разные виды войск, причем неоднократно. Напал враг на вашу базу - сделали ракетчиков. Перебили врагов - превратили войска в воздушные машины и - бросок к вражеской базе. Там снова преобразовались в ракетчиков...

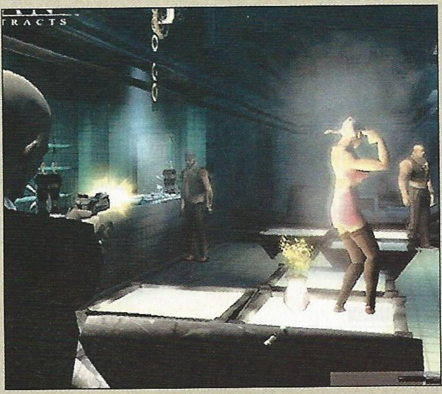
Rise of Nations: Throne and Patriots

Адд-он получился вполне добротным: введены новые здания и юниты, суть же геймплея оставлена в неприкосновенности. Всем любителям стратегий а-ля Age of Empires настоятельно рекомендуется.

Hitman 3: Contracts

Очередная серия похождений жестокого убивца за номером 47.

В демо-версии представлена одна-единственная миссия. Интересная, сложная. Только вот, чтобы ее пройти вам придется придушить нескольких русских солдат.



Freeware

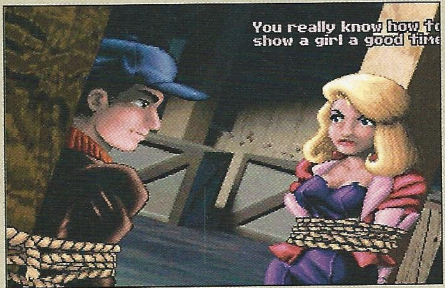
The Elder Scrolls: Arena

Подарок от Bethesda Softworks в связи с десятилетним юбилеем первой игры из серии The Elder Scrolls, The Elder Scrolls: Arena. Есть уникальная возможность поиграть в классику, а заодно оценить, насколько далеко ушла Morrowind от игры-прародителя. Заметьте, Bethesda Softworks не пожадничала выложить полную версию, без каких-либо ограничений.

Flight of the Amazon Queen

Старый добрый квест 1995 года рождения. Крутой парень летит с девушкой в самолете над джунглями Амазонки. Происходит авария, самолет разбивается (естественно), а наша парочка попадает в девственные дебри тропического леса. А тут еще злодеи-ученые проводят разные мерзкие эксперименты...

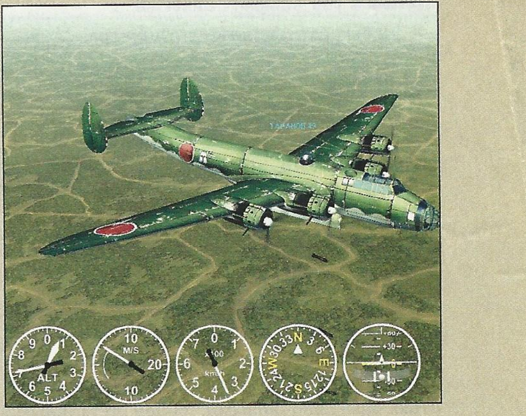
Как видите, сюжет отвечает всем требованиям любителя виртуальных историй.



Online

Fighter Ace 3.6 Full Client

Полная клиентская часть авиасимулятора Fighter Ace 3.5 (нынешняя версия уже идет под номером 3.6). Число самолетов доведено до ста восьми - рекордного количества для такого рода игрушек. Проработка, как геймплея, так и графики, также на голову выше, чем у аналогов.



Прелесть Fighter Ace 3.5 заключается и в том, что помимо онлайновой части, клиент содержит два с лишним десятка тренировочных миссий и грамотное руководство. Благодаря этому вполне можно воевать и без выхода в Сеть. Любителям же онлайновых развлечений нужно посетить официальный сайт с целью регистрации. Первые две недели можно полетать бесплатно.

Дополнения к играм

Battlefield 1942

Battlefield 1918 Mod v.1.15

Один из двух модов для Battlefield 1942, посвященных Первой мировой войне, наконец-то достиг стадии релиза. Россия оказалась вне игры, а на полях сражений появились все самые современные виды вооружения, включая танки. Мод интересен и тем, что создатели Battlefield 1918 "приделали" такой тип техники, как бронепоезд. К сожалению, впечатление несколько портится из-за карт. Хотя действительно скучных локаций немного.

Empires Mod beta 2

Если Desert Combat - самый удачный, Forgotten Hope - самый большой, то Empires Mod - самый навороченный и необычный мод для Battlefiled 1942. Это уже не "чистый" шутер, а шутер с элементами RTS.

С самого начала в распоряжении игрока есть танк, который служит командным центром. Нажав в танке на альтернативный тип стрельбы, можно переключиться в меню постройки зданий, техники, а также командования бойцами. Подобно Command & Conquer: Red Alert, в Empires Mod необходимо добывать ресурсы. В нескольких точках карты находятся месторождения некоего газа, на которых необходимо "ставить" перерабатывающие заводы. Хитрость заключается в том, что здания после постройки надо "подключать", а делать это могут только инженеры. В Empires Mod существует и "дерево" построек: без определенных зданий невозможно заказать те или иные виды техники.

Galactic Conquest 0.32 Update

Довольно увесистый патч к моду Galactic Conquest. Создатели Galactic Conquest внесли большое количество изменений в свое детище, причем, не только в плане графики, но и кода. Кроме того, в Galactic Conquest 0.32 добавлена новая карта - Mon Calamary. Вместе с ней появились представители расы Mon Calamary (воюют за Повстанцев, за вновь образованную Республику), а также новые корабли, в том числе - E-Wing.

Command and Conquer: Generals

Новые карты для мультиплеера.

Call Of Duty

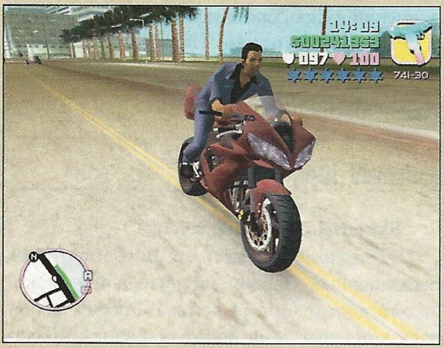
Подборка карт для сетевых баталий.

Grand Theft Auto: Vice City

Для начала мы предлагаем подборку из двадцати пяти машин.

А также мод, который полностью переделывает GTA: Vice City, начиная с меню и заканчивая авто. Благодаря замене ряда текстур вымышленные названия тех или иных заведений обретают реальные имена. Автор не забыл и про оружие, которое также полностью заменено новыми, более детальными моделями.

И еще один пак - с оружием из Max Payne 2. Устанавливаются "стволы" довольно нудно, зато результат хорош - пушки смотрятся на порядок лучше стандартных.

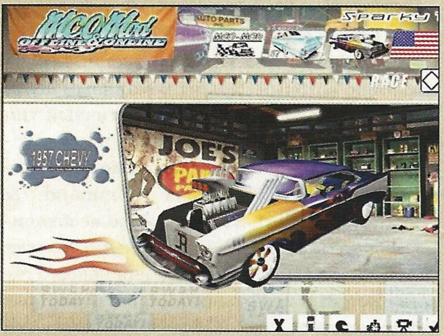


F1 Challenge '99-'02

ETCC Mod

Около полугода назад мы выкладывали этот, без сомнения, интересный мод, посвященный гонкам серии ETCC. Недавно появился патч версии 1.5, вносящий серьезные изменения в мод. В связи с этим мы повторяем ETCC Mod 1.0.

MCO-Mod



Своеобразные поминки по ушедшей в небытие Motor City Online. В отличие от MCO, в модификации нельзя модернизировать свою машину. Управление и физическая модель в MCO-Mod далеки от идеальных, да и машины смотрятся угловато, но разве это остановит настоящих фанатов Motor City Online?

Open Wheel Oval Racing Mod

Ныне так называется чемпионат, ранее известный как CART. Сделана модификация весьма качественно, причем это касается не только графики, но и физической модели. Авторы Open Wheel Oval Racing Mod обещают выкладывать на сайте новые трассы, так что этот мод встретится на нашем DVD еще не раз.

Prototype C MOD

Наиболее достойная замена GT Racing 2002. Данная модификация, тянущая на полноценный адд-он, моделирует четыре сезона чемпионата спортпрототипов (между прочим, с подобного сезона началась звездная карьера Михаэля Шумахера).

Far Cry

Двадцать семь карт. Плюс мод Pure Realism, исправляющий некоторые неточности игры в отношении образцов оружия. Так, например, у Desert Eagle теперь 9 патронов в магазине, увеличена дальность полета гранат у AG36, OICW получил рожок на 30 патронов, а не на 40, как было изначально. У M249 наоборот магазин увеличен до стандартных 200. Повышена скорострельность минигана. Изменена кратность прицелов AG36 и OICW, противники слышат выстрелы на большем расстоянии.

Также предлагаем пример самодельного уровня для игры Far Cry. Руководство по редактору Far Cry можно почитать в этом же номере журнала.

Freelancer

Пятиминутный музыкальный ремикс, созданный на основе сэмплов с боевой музыкой из оригинальной Freelancer.

Сохраненка для читеров, которая дает 38 уровень, полностью открытую карту сектора (всех систем), 7 миллионов кредитов, лучший корабль (в понимании автора - это Titan), все оружие десятого уровня, самые лучшие запчасти для корабля и дружеские отношения со всеми фракциями. В общем, зачем еще и играть с таким раскладом, как-то непонятно...

Мод Improved AI - для хардкорных игроков, - вправляет мозги противникам. В результате они начинают точнее стрелять, лучше увертываться и т.д. Мод может использоваться с большинством других модов, как в одиночной, так и мультиплеерной игре. Например, с Freelancer Evolutions, добавляющим новые системы, корабли, типы оружия, товары и т.п.

Freelancer Rebalance Mod - последняя версия огромного Total Conversion мода, добавляющего большое количество кораблей, миссий, планет, станций, систем, товаров и оружия. Появилась и возможность пилотирования капшипов.

FIFA Football 2004

Самый знаменитый мод для FIFA 2004.

Содержит:

- чемпионат России 2004 года в Премьер-лиге;
- составы и тактические схемы команд на момент релиза;
- точное расписание матчей российского первенства;
- новая экипировка всех российских клубов и сборной;
- флаги болельщиков российских команд;
- более шестидесяти фотореалистичных физиономий;
- логотип телеканала РТР-Спорт;
- российские рекламные щиты;
- сотрудники милиции и ОМОНа на российских стадионах;
- логотипы российских клубов в меню игры.

Combat Mission 3 Afrika Korps

Старая техника в новенькой раскраске.

Half-Life: Counter-Strike

Помимо шестнадцати единиц стрелкового (и не только) оружия, семи карт, трех новых моделей (включая небезызвестного агента Смита), придается и пак Fusion Pack SE, заменяющий модели и текстуры в Counter-Strike. После установки Fusion Pack старичок Counter-Strike заметно преображается (в лучшую сторону, естественно), больше того, большинство видов оружия и моделей игроков выглядят куда лучше, чем в Condition Zero.

Half-Life

Мод Alternative Way: ученый вновь ходит по Black Mesa. Правда, на этот раз в главной роли не Гордон, а его коллега, который опоздал на работу из-за аварии на дороге.

Проснувшись утром в своей квартире, герой принимает душ, одевается и идет в гараж, где его ждет микроавтобус. На нем то он и спешит на службу. Правда, от спешки попадает в аварию и теряет сознание. Очнувшись, он обнаруживает защитный костюм, лом и автомат...

Мод TimeFall: новая встреча с Гордоном Фрименом, вот только... Со времени катастрофы в Black Mesa прошло много лет. Гордон Фримен - старый и больной человек. Живет он вдвоем с внуком, за которого мы и играем. Вместе они часто ходят в запретную зону, которую люди называют Evil Black Mesa. Там дедуля Фримен обучает своего внука всем премудростям обращения с оружием, скалолазания и выживания. И вот в один прекрасный день старик говорит о том, что тренировки закончены, и пора бы заняться выполнением первой миссии. С пожеланиями удачи и скорейшего возвращения он посылает нашего героя в горы, где в укромном уголке находится один из секретных входов в Black Mesa...

Independence War 2: The Edge of Chaos

Babylon 5 - огромная модификация, заменяющая большинство оригинальных кораблей в Independence War 2: Edge of Chaos. Помимо кораблей "окружения", меняется станция (естественно, на Babylon 5). Вместо Command Section (стандартный корабль) игроку предлагают Earth Alliance Crew Shuttle, а место Tug занимает Whitestar.

Естественно, не забыли мы и пак с набором миссий для этого мода. Помимо десятка миссий, пак содержит Skirmish Generator, позволяющий генерить задания по собственному вкусу.



Lock On: Modern Air Combat

По вашим просьбам: полное руководство пилота к игре "Lock On. Современная боевая авиация".

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Девятнадцать самолетов и десяток ландшафтов.

Среди последних хочется выделить "наши" места. Во-первых, Эльбрус, самая высокая гора в Европе. Автор смоделировал не только Эльбрус, но и поверхность вокруг него, получилось очень недурственно. Также в наличии полностью переработана территория Камчатки и Казань с окрестностями. Смотрится столица Татарстана намного лучше, чем в стандартной поставке MSFS 2004.

NASCAR Racing 2003 Season

Модификация AeroWar 1988, возвращающая фанатов NASCAR в 1988 год. Еще не



превратившиеся в "леденцы" машины, огромные скорости и слабый уровень безопасности - вот что такое NASCAR образца 1988 года. К моду прилагаются соответствующие машины.

NHL 2004

Модификация для NHL 2004, включающая в себя:

- все команды Суперлиги;
- все арены команд Суперлиги;
- корректные составы команд Суперлиги сезона 2003-2004;
- корректная графика;
- по два комплекта форм вратарей на каждую команду;
- улучшенный и русифицированный интерфейс игры;
- формат сезона Суперлиги в режиме Династии;
- фотографии игроков;
- кибер-лица для большинства игроков;
- имена и фамилии игроков, отображаемые русскими буквами, как в меню, так и на формах.

Operation Flashpoint: Resistance

Авиация, наземная техника, солдаты и один мод под названием Retaliation campaign: Peacekeeper, который содержит большую кампанию от Retaliation Team. В ней излагается альтернативная история конфликта на острове Мальден. Советские войска в данном случае не оккупанты, а миротворцы, борющиеся с бандами наемников, которые поддерживаются ЦРУ. Компания снабжена русской озвучкой и английскими субтитрами.

Orbiter

Космические корабли, кое-что из культового сериала UFO Джерри Андерсена и звуковое сопровождение старта космического корабля.

Racer Free Car Simulator

Девять машин и две трассы.

Quake 3 Arena

Мод Navy SEALs: Covert Operations. Представляет собой total conversion, посвященную суровым трудовым будням штатовских морпехов. Содержит впечатляющую подборку карт для командной игры.

Новейшая версия мода Urban Terror. Множество детально проработанного современного оружия, сложная модель повреждений, две дюжины карт. Мод ориентирован, прежде всего, на командную игры по сети.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Шесть модов.

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Семнадцать плагинов. Дома, оружие, предметы, новые лица персонажей.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Карты, сборники карт, утилиты.

Total Club Manager 2004

Патч, правящий Российский чемпионат в TCM 2004. Футболки, стадионы, баджи, вторая лига, составы - на 20 января 2004 года.

Unreal Tournament 2003

Вот и подошла к концу спортивная карьера UT 2003. Прошлогодний нереальный турнир окончился, уступив место UT 2004. Но, как известно, чемпион должен уйти непобежденным. Поэтому мы решили сделать для UT 2003 набор в духе "The best of".

Тех, кто уже забыл про UT 2003 ради UT 2004 и не понимает, как можно говорить про "старую развалину", мы вынуждены разочаровать - "старая развалина" грузится несколько быстрее, занимает меньше места на жестком диске, а разница в графике не столь уж и значительна. Конечно, есть режим Onslaught. Однако, не им единым жив человек.

Итак, представляем The Best of UT 2003.

WarCraft 3: Reign of Chaos

Как всегда, на диске вы найдете модели и кампании.

Моды будут в следующий раз, в связи с переносом статьи по WarCraft 3.

Видео

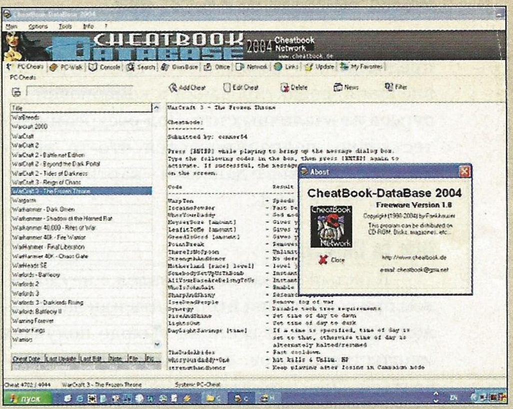
Silent Storm: Часовые
The Saga of Ryzom
Neuro
Морской Охотник
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Serious Sam 2
Sabotain: Break the Rules

Полезные программы

В этом разделе вы найдете множество программ, действительно полезных для игроков. Помимо чисто читерских вещичек типа ArtMoney и Cheatbook, в нашем сервиспаке и есть все необходимое для того, чтобы вы смогли просмотреть любые представленные на диске видеоматериалы.

CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для двенадцати платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo).



Охвачено 9125 игр. Из них для PC - 4944. Самые свежие читы к BloodRayne, Civilization 3 - Play the World, Command & Conquer - Generals, Quake 3 Arena, Age of Mythology - The Titans, Jagged Alliance 2, Kreed, Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights - Hordes of the Underdark, Elder Scrolls 3 - Morrowind...

Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы.

ArtMoney SE v7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные. ArtMoney не работает в режиме сетевой игры (т.е. человек против человека), поскольку деньги могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение количества денег на одном (на вашем) не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения.

Примечание: в отличие от Magic Trainer Creator, программа работает под Windows 2000/XP.

LX-Cheat-Container v4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов. В исходном варианте имеются читы для PC, PSX и N64.

DOSBox v0.61

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286 эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

BSPlayer v.1.00.808

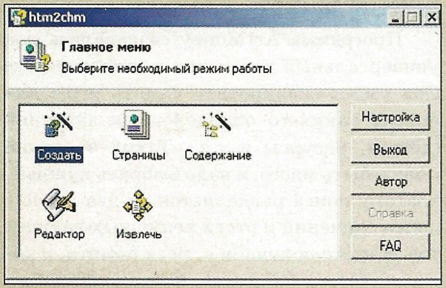
Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр. Под ресурсами, естественно, подразумевается что-то вроде больших архивов с данными - картинки, текстуры, звуки и т.д.

Htm to Chm 3.0.6

Каждый из вас сталкивался с неудобством при сохранении html файла или даже целого сайта. Чаще всего на выходе получаем множество файлов, в котором трудно разобраться. Две замечательные программы от одного разработчика помогут в этом. SaveChm - плагин для Internet Explorer. После установки этого плагина на панели IE появится кнопка, и после единственного клика просматриваемая страница сохранится в формате Windows Help (.CHM). Htm2Chm - отдельная программа, которая может превратить набор html файлов в этот же формат, да еще и проиндексировать его для удобства доступа. Все, что нужно сделать, - это скачать сайт любой предназначенной для этого программой и, запустив Htm2chm, указать ему главный файл.



FreeZip! 2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download 6.90

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

IrfanView v.3.90

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

Swiff Player 1.1

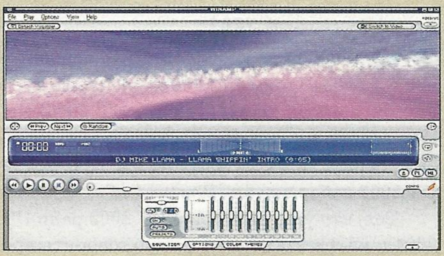
Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в том числе прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

Windows Media Player v. 9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Winamp 5.03 Full

Старина Winamp стал просто суперпупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций, и это не может не радовать.



Популярные видео-кодеки + Gspot v.2.1

Сборник популярных видеокодеков. Если вы не уверены, каким кодеком обработан ваш файл, - проанализируйте его с помощью программы Gspot (она находится в архиве gspot.exe).

Real Alternative 1.11

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.

Руководства и прохождения

Lord of the Realms III
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Патчи

Механоиды
Homeworld 2
Дальнобойщики 2
Silent Hunter II
Unreal Tournament 2003
Tony Hawk's Pro Skater 4
AquaNox 2: Revelation
Sacred - GB Release
Sacred - USA Release
Златогорье 2 (Golden Land)

Артель

.kkrieger Beta

Помните ли вы те стародавние времена, когда на одну пятидюймовую дискету влезало несколько десятков игр? Сейчас некоторые творения еле влезают на DVD и "расплываются" на жестком диске гигабайт на десять. А теперь представьте себе шутер с современной графикой, занимающий меньше сотни килобайт. Не может такого быть? Очень даже может. Называется эта игра .kkrieger, создана она немецкой командой .theprodukkt. Творение немецких разработчиков является типичной демосценой (так называют "видеоклип" на движке), главным отличием .kkrieger является то, что она интерактивна. Вам предлагается большой уровень, огромное количество монстров, пять видов оружия и все это втиснуто в 97280 байт. Правда, за столь крохотные размеры приходится расплачиваться очень серьезными требованиями к "железу".

Реакция на появление .kkrieger была весьма бурной. Наиболее четко охарактеризовал творение немецких разработчиков Андрей "Кранк" Кузьмин, глава K-D LAB: "Полагаю, нас всех (особенно шутероделов, разумеется!) жестоко унизили".

Z-Zone

Новинки большого экрана

Hellboy

Новый ролик из фильма Hellboy. Не знаю, как вы, а мы уже впечатлились и желаем посмотреть, как "безумный монах Распутин" вместе с нацистами попытается уничтожить мир, а доблестные американцы им помешают.

The Punisher

Естественно, есть у нас и новый ролик для Punisher. Траволта - мерзкий (но симпатичный) мафиози, который совершил БОЛЬШУЮ ошибку. Он убил семью Ника Касла (Nick Castle, так зовут главного героя), а самого Касла - не убил.

Отсюда и все его проблемы в жизни.

Kill Bill Volume 2

Настало время Билла. У него, правда, еще есть подручные, но Невеста все равно их убьет.

А вот убьет ли она Билла?

Все, кто смотрел старый сериал Kung Fu, в котором играл Дэвид Каррадайн (David Carradine, исполняющий роль Билла), меня поймут.

Кстати, первоначально в сериале Kung Fu должен был играть некий Брюс Ли. Но ему предпочли Каррадайна.

Shrek 2

Ой, нелегко честному огру жениться на принцессе. Проблемы с ее родителями, с ее бывшими кавалерами, с котами в сапогах (по совместительству работающими наемными убийцами)...

Но все это было бы терпимо. Если бы не осел...

Лаборатория Касперского

Свежая версия антивируса.

Подписка

Н

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс__________ Адрес__________

____

Ф.И.О.__________

Телефон__________ E-mail__________

Извещение	**Сбербанк России**
	ООО "Навигатор Паблишинг"
	(наименование получателя платежа)
	7703205156
	(ИНН получателя платежа)
	р/с № 40702810300062967801
	(номер счета получателя платежа)
	ООО КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
	(наименование банка и банковские реквизиты)
	Кор.счет 30101810500000000662
	044525662
	БИК
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
	(наименование платежа)
	Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ______
	ООО "Навигатор Паблишинг"
	(наименование получателя платежа)
	7703205156
	(ИНН получателя платежа)
	р/с № 40702810300062967801
	(номер счета получателя платежа)
	ООО КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
	(наименование банка и банковские реквизиты)
	Кор.счет 30101810500000000662
	044525662
	БИК
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
	(наименование платежа)
Квитанция	Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ______



Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2004 второе полугодие
(зеленый каталог, страница 341)
38888 - без CD, 29666 - с 2CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2004 второе полугодие
(красный каталог, страница 385)
82561 - без CD,82562 - с 2CD, 82563 - с DVD



3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" ИНН 7703205156 КПП 770301001**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801** в ООО КБ "Содбизнесбанк" г. Москвы
Кор. счет 30101810500000000662, БИК 044525662
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Июнь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Июль	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Август	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Сентябрь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Октябрь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Ноябрь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □

(*отметьте нужные варианты* ■)

ИТОГО ____

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. адрес плательщика)

(ИНН)

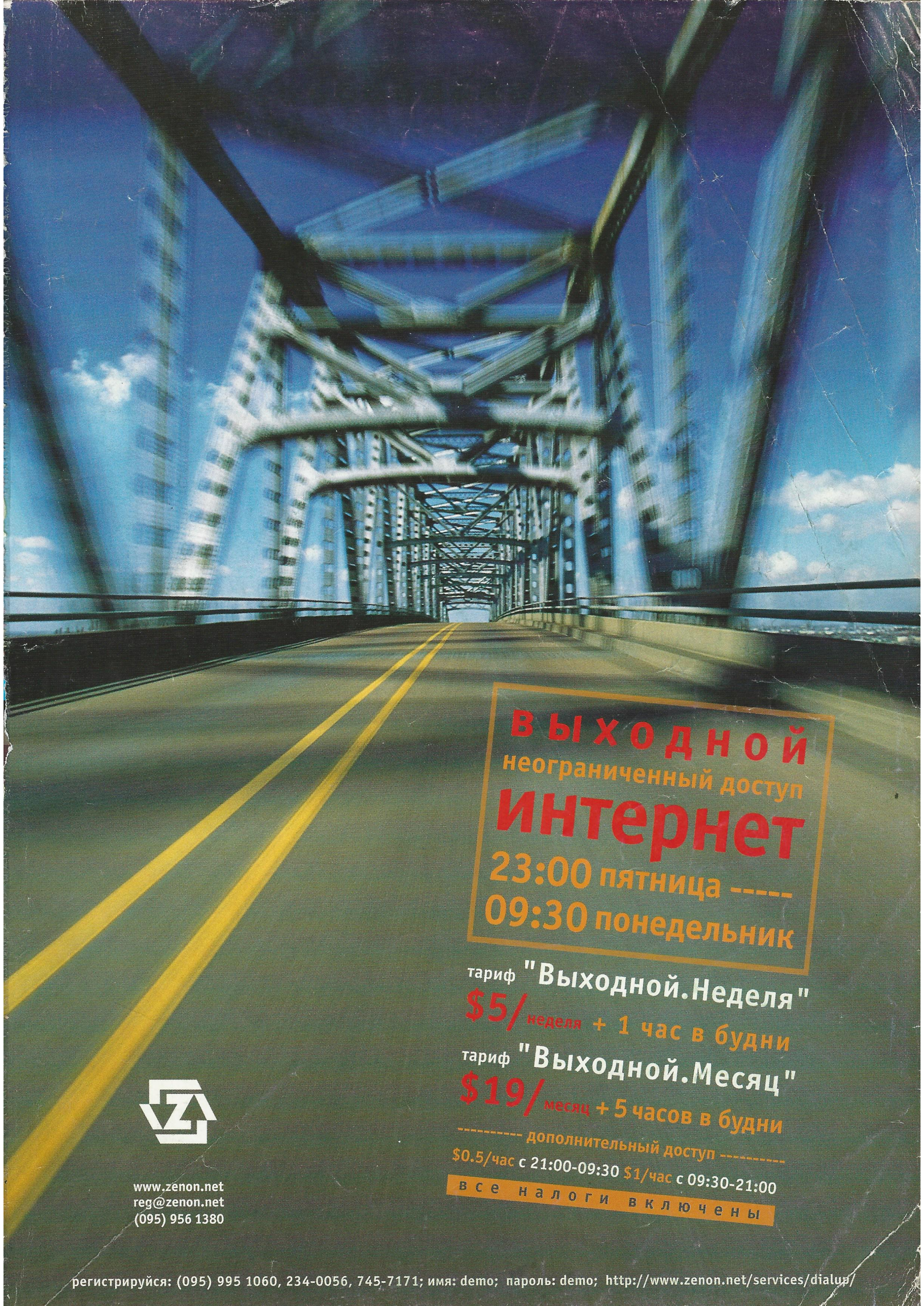
№ ____ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. адрес плательщика)

(ИНН)

№ ____ (номер лицевого счета (код) плательщика)


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/